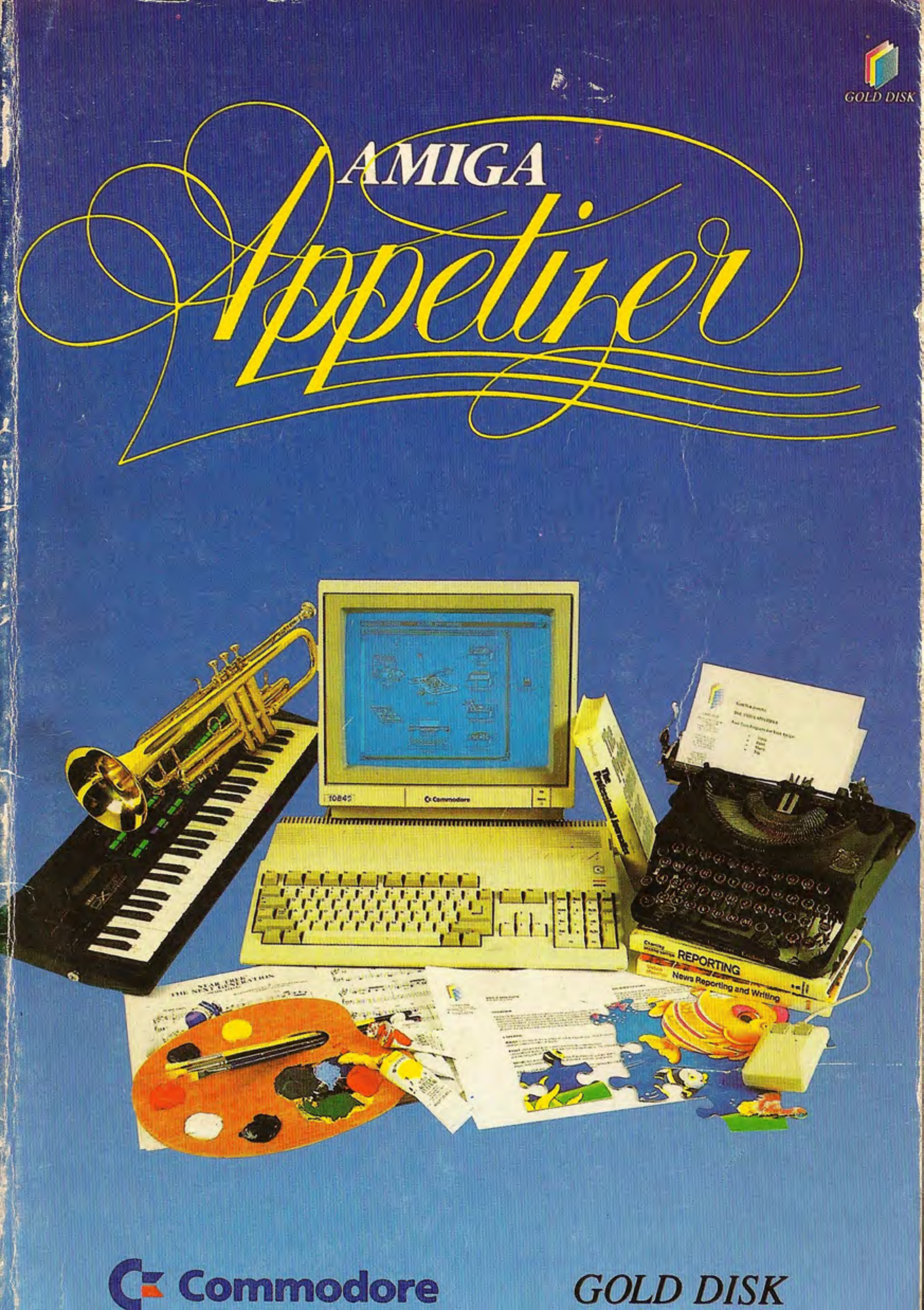

GOLD DISK
AMIGA
Appetizer
REPORTING
News Reporting and Writing
Commodore
GOLD DISK

Todos los productos mencionados en este manual son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Gold Disk Inc.
P.O. Box 789, Streetsville
Mississauga, Ontario
Canada L5M 2C2

AMIGA

Appetizer

Tabla de contenido

DESCRIPCION GENERAL

A P P E T I Z E R

Bienvenido al *Amiga Appetizer* - cuatro programas en un paquete que darán vida a su Amiga. Su ratón se transforma en el pincel de un pintor, la batuta de un director de orquesta, la pluma de un escritor y la clave para un puzzle. ***Paint, Music, Write*** y ***Tile*** tienen mucho en común; se pueden aprender y utilizar con facilidad.

Music: editor con notación completa e intérprete de música. Utilizando sonidos de muestra y la notación normal de música, todo ello bajo el control del ratón, este programa le ayudará a crear canciones y ritmos que verdaderamente harán que su Amiga cante.

- soporta plenamente el formato de archivo existente SMUS.
- toca hasta cuatro instrumentos a la vez.
- visualiza partituras en un pentagrama.
- utiliza notas con puntillo y ligaduras, desde redondas hasta fusas.
- establece el tempo, la armadura del tono y la armadura del compás.
- amplias posibilidades de editar la música utilizando el ratón.
- teclado completo "tipo piano" en la pantalla.
- cambia el volumen y la afinación de cada instrumento.

Paint: operaciones con el pincel a alta velocidad y una caja de herramientas desplazable que hacen de este programa el lienzo ideal para el artista que usted lleva dentro.

- complemento completo de herramientas de dibujo.
- pinceles personalizados que pueden cortarse desde un fondo.
- rotación del pincel, cambio de escala, cambio rápido e imágenes de espejo.
- ventana de ampliación flotante, 16 niveles de zoom.

- control pleno de la paleta incluyendo extensión e intercambio de colores.
- creación de pinceles de texto utilizando cualquier fuente.

Write: procesador de textos rápido y sencillo. Puede crear documentos de cualquier tamaño e imprimirlos utilizando las funciones y fuentes incorporadas de su impresora.

- desplazamiento de texto a alta velocidad y control completo del cursor.
- posibilidades completas de búsqueda y sustitución.
- incorpora ClipBoard.
- impresión con cualquier impresora soportada en Preferencias.
- efecto de sonido de "máquina de escribir".
- análisis de documentos.

Tile: plantea el reto de resolver un puzzle antes de que se acabe el tiempo. Utilizando los dibujos que se suministran, o creando su propio dibujo, se deslizan las piezas con el ratón, intentando devolver el dibujo a su estado original.

- importa dibujos de cualquier paquete de pintura, como *Paint*.
- le permite competir contra reloj o contra un amigo.
- Múltiples niveles de habilidad y de tamaños de piezas.
- diversos efectos de sonido y música para dar vivacidad al juego.

Este manual está destinado a servir como consulta y guía para ayudarle a sacar el máximo partido posible del *Appetizer*. Los programas son sencillos, pero potentes y con multitud de características. Si es nuevo en el mundo del Amiga o de los ordenadores en general, encontrará útiles los capítulos de introducción del manual del Amiga. Estos capítulos describen los puntos básicos, tales como señalar con el puntero y pulsar, duplicar las pulsaciones, y utilizar menús de arrastre.

Convenciones utilizadas en este manual

El manual *Appetizer* y el software que describe siguen el interface de usuario del Amiga. Se supone que usted está familiarizado con los procedimientos básicos del Amiga. Sin

embargo, a modo de recordatorio, le recomendamos que lea las convenciones siguientes que son las utilizadas en todo este manual.

- Los puntos (•) indican información relacionada, listas o secuencias.

- El tipo cursiva se utiliza para palabras o frases que se refieren a menús, requesters y herramientas, específicos del Appetizer. Algunos ejemplos: el menú *Projecto,* requester *Fichero,* herramienta *mano alzada.*

- El movimiento del puntero del ratón al lugar deseado, la pulsación rápida y la liberación del botón izquierdo se denomina "pulsación". Si esto se hace a fin de activar un gadget o herramienta, también se denomina a veces "selección".

- Colocar el puntero del ratón en el lugar deseado y mantener el botón izquierdo pulsado mientras se mueve, se denomina "arrastre"

Copia de trabajo del Appetizer

Le recomendamos que no utilice el disco original que ha recibido en el paquete ***Appetizer*** más que para hacer copias de trabajo. Haga inmediatamente una (1) copia de seguridad para utilizarla como disco de trabajo. Almacene el disco ***Appetizer*** original en un lugar seguro, utilizándolo sólo para hacer una copia de sustitución adicional si su disco de seguridad se pierde o se daña. Para su comodidad, el ***Appetizer*** no está protegido contra copias. Respete, por favor, el hecho de que Gold Disk Inc. le ha facilitado el hacer una copia autorizada para evitar riesgos a su copia original. No venda, preste, dé ni distribuya los programas ***Appetizer*** a nadie.

Para hacer una copia de seguridad

Con una unidad de disco:

- Arranque el disco Workbench que se le entregó con el Amiga. A continuación ponga el disco ***Appetizer*** en la unidad. Asegúrese de que está protegido contra escritura.

- Seleccione el icono del disco *Appetizer*.

- En el menú *Workbench* seleccione el elemento *Duplicar* y a continuación siga las instrucciones que proporciona el Amiga.

Con dos unidades de disco:

- Arranque con el disco Workbench que se le entregó con el Amiga. Coloque el disco *Appetizer* en la primera unidad y un disco en blanco en la segunda unidad. Asegúrese de que el disco *Appetizer* está protegido contra escritura.

- Desplace el puntero del ratón sobre el icono del disco *Appetizer* y "agarre" el icono manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón.

- Teniendo todavía pulsado el botón izquierdo del ratón, arrastre el icono *Appetizer* por la parte superior del icono del disco en blanco y libere el botón.

- Amiga le proporcionará las instrucciones necesarias para completar la copia de seguridad.

- Una vez que haya terminado la copia del disco *Appetizer,* puede cambiar el nombre de *Appetizer* de "Copia de Appetizer" a "Appetizer".

El Requester de fichero

Algo común a todos los programas del *Appetizer* es el requester de fichero. Esta es la herramienta que le ayuda a grabar y cargar ficheros.

Para comprender el uso del resquester de fichero, es necesario comprender las diferencias entre *ficheros, cajones* y *dispositivos.*

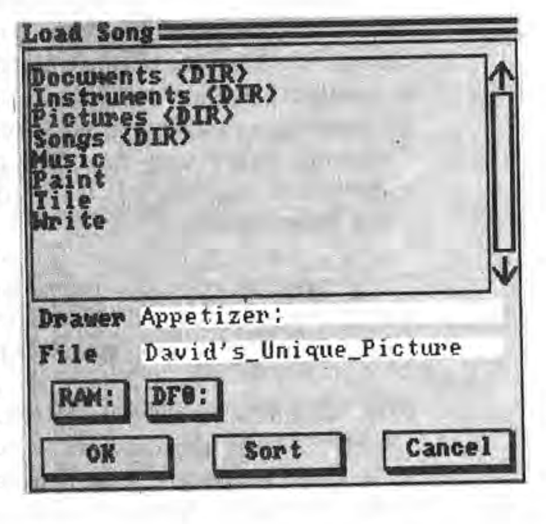
- *Un fichero* puede ser un programa o datos para un programa. Por ejemplo, el programa *Write* es un fichero de su disco *Appetizer* y un documento creado utilizando *Write* es también un fichero en un disco.

- *Un cajón* es un recipiente para ficheros. También se conocen con el nombre de *directorio*. En su disco *Appetizer* hay cuatro

cajones: Dibujos, Instrumentos, Canciones y Documentos. Estos cajones contienen ficheros adecuados a sus nombres; en el cajón de Documentos encontrará un documento de muestra, adecuado para su uso en *Write*. Compruebe su manual del Amiga para una explicación acerca de cómo crear nuevos cajones en sus propios discos.

- *Un dispositivo* es un lugar donde guardar ficheros y cajones. La unidad de disco de su Amiga es un dispositivo conocido como "DF0:". Los discos individuales tienen cada uno su propio nombre, tal como "Appetizer" o "Vacío". Esto es conocido como nombre del *Volumen*. La memoria extra en su Amiga es también un dispositivo llamado "RAM", si tiene suficiente memoria puede almacenar ficheros temporalmente aquí.

El requester de ficheros le ayuda a navegar entre dispositivos y cajones para encontrar los ficheros que está buscando y para ayudarle a poner nuevos ficheros en los lugares donde pueda encontrarlos más adelante.



La parte superior del requester de ficheros es una lista de ficheros y cajones que tiene actualmente disponibles. Los cajones se diferencian de los ficheros por el símbolo <DIR> que sigue a su nombre. Si la lista es grande, puede moverse hacia arriba y hacia abajo utilizando la *barra del desplazamiento* del lado derecho. Para desplazar un fichero/cajón cada vez, pulse las flechas arriba y abajo en cualquiera de los extremos de la barra de desplazamiento.

Para ver el contenido de un cajón, pulse sobre su nombre en la lista y aparecerá una nueva lista, que mostrará el contenido de ese cajón. Para abandonar un

cajón, pulse en el elemento /<PADRE> en la parte superior de la lista.

Si conoce el nombre del cajón que contiene el fichero que está buscando o si desea grabar su fichero, puede ahorrar tiempo tecleando en la caja etiquetada "Cajón". Cuando pulse la tecla *Return*, la lista cambiará para mostrar el contenido del cajón que ha nombrado.

Si está cargando un fichero, y la lista muestra ya el cajón en el cual sabe que reside el fichero, puede teclear el nombre del fichero en la caja etiquetada "Fichero". Si está grabando un fichero y desea darle un nuevo nombre, puede teclear el nombre en la caja "Fichero:". Cuando pulsa la tecla *Return*, el fichero se cargará o se grabará dependiendo de la opción utilizada para abrir el requester de fichero.

Otro modo de indicar qué fichero desea elegir es pulsar dos veces sobre el nombre del fichero en la lista.

Para cambiar el dispositivo (unidad de disco) que se está examinando actualmente, pulse en uno de los gadgets debajo del fichero. El texto exacto que aparece en estos gadgets depende de la configuración de su sistema y de los dispositivos que tenga disponibles, (aunque alguno tendrá siempre la etiqueta "DF0:"). Pulsando sobre uno de estos gadgets obtendrá una nueva selección de cajones y ficheros, dependiendo del contenido del disco seleccionado.

En la parte inferior del requester de ficheros se encuentra un gadget denominado "Clasificar". Pulsando sobre éste, se ordenará alfabéticamente la lista visualizada de ficheros y cajones.

Para visualizar el fichero que desea grabar o cargar en la caja "Fichero", tiene dos opciones. Pulse una vez sobre el fichero, cuando se visualiza en la lista, o pulse en la caja "Fichero" y teclee el nombre dentro. Finalmente, pulse el gadget "OK" en el ángulo inferior izquierdo del requester del fichero.

Si cambia de idea acerca del grabado o carga de un fichero, pulse el gadget "Cancelar" en la parte inferior derecha en

cualquier momento durante el proceso de selección del fichero. Esto le devolverá al programa en el cual estaba trabajando.

Resumen

Puede leer los capítulos que siguen en cualquier orden que elija. Decida cuál de los cuatro programas tiene más interés para usted y vaya a los capítulos correspondientes. Para comenzar, pulse dos veces en el icono del disco *Appetizer Amiga* y visualizará los programas que contiene. Pulse dos veces sobre el programa elegido, según se especifica en los capítulos siguientes, para arrancar ese programa. Al final del manual se incluye un índice para ayudarle a localizar rápidamente la información específica. También al final del manual se encuentran apéndices que contienen listas de las opciones del teclado que permiten acceder a los comandos y herramientas en los cuatro programas del *Appetizer*.

Esperamos que disfrute con su Amiga ***Appetizer.*** Y que permanezca el primero en su menú del Amiga durante mucho, mucho tiempo.

GUIA

A P P E T I Z E R

Para utilizar cualquiera de los cuatro programas del disco *Appetizer* debe comenzar por la pantalla Workbench, o si el Amiga 500 está apagado comenzar de la siguiente manera:

- Encienda el Amiga 500 y el monitor. La pantalla del Amiga visualizará el dibujo de una mano que sujeta el disco Workbench. Esta es la indicación para introducir su copia del disco Workbench.

- Introduzca el disco Workbench del Amiga 500 (es decir, su copia de trabajo) en la unidad de discos del lado derecho del teclado. La luz del disco se encenderá indicando que el Amiga 500 está cargando el Workbench. AVISO: NO RETIRE NUNCA UN DISCO MIENTRAS LA LUZ DE LA UNIDAD DE DISCO ESTA ENCENDIDA.

- Cuando aparece Workbench en la pantalla verá un icono del disco en el lado superior derecho de la pantalla. Cuando la luz de la unidad de disco se apaga, retire el disco Workbench.

- Introduzca su copia de trabajo del disco *Appetizer* en la unidad de disco. NO UTILICE NUNCA EL DISCO ORIGINAL. Para hacer una copia, vea la página 2.

- La luz de la unidad de disco estará encendida mientras el Amiga 500 está leyendo el disco *Appetizer*. Cuando el icono del disco, llamado *Appetizer* aparece en la pantalla, desplace el ratón hasta situar el puntero sobre él.

- Pulse dos veces sobre el icono *Appetizer* utilizando el botón izquierdo del ratón.

- Aparecerá una ventana en la pantalla visualizando los iconos, de los programas, *WRITE, PAINT, MUSIC* y *TILE* e iconos de los cuatro cajones llamados *INSTRUMENTOS, CANCIONES, DOCUMENTOS* y *DIBUJOS.*

- Para arrancar cualquiera de los programas, desplace el puntero al icono que lo representa y pulse dos veces el botón izquierdo del ratón.

- El Amiga 500 puede pedirle que introduzca el disco Workbench de nuevo. No se preocupe. Retire el disco *Appetizer* cuando se apague la luz, e introduzca el disco Workbench, tal como se le pide. Cuando el Amiga 500 haya terminado de utilizar el disco Workbench otro mensaje le pedirá que lo retire y que vuelva a introducir el disco *Appetizer*.

- Aparecerá una ventana en la pantalla visualizando el entorno de trabajo del programa específico. Un juego de herramientas utilizado en el programa aparecerá en la pantalla.

Para familiarizarse con las características clave de cada programa *Appetizer* le recomendamos que lea cada una de las guías siguientes.

Buena suerte y disfrute del *Appetizer* y del Amiga 500.

Write Appetizer

Edición Básica

Lo primero que observará cuando aparece la pantalla es una barra parpadeante en el ángulo superior izquierdo. Esto es lo que se llama el cursor. El cursor indica el lugar en el cual aparecerán los caracteres desde el teclado.

Para introducir texto, teclee igual que lo haría en una máquina de escribir. Si comete un error, utilice la tecla de retroceso situada en el ángulo superior derecho del teclado principal (etiquetada con una flecha que apunta hacia la izquierda) para borrar el error y a continuación vuelva a teclear.

Ejemplo -

Teclee ahora:

El rápido zorro marrón saltó por encima del perro perezoso

Modifiquemos ahora la frase. Quisiéramos cambiar "perro perezoso" por "gran perro perezoso". Observará que el cursor está ahora situado después de la "o" en "perezoso". Quisiéramos desplazarlo inmediatamente antes de la "p" en "perro". Hay dos maneras de hacer esto, con el ratón o desde el teclado.

Utilizando el ratón - Desplace el ratón para situar el puntero sobre la "p" y pulse el botón izquierdo del ratón. Esto moverá el cursor a la posición inmediatamente anterior a la "p".

Utilizando el teclado - Utilice las teclas del cursor para desplazar éste un carácter cada vez. Las teclas del cursor se encuentran en un grupo en el lado derecho del teclado. Puede acelerar los movimientos manteniendo pulsada la tecla ALT mientras pulsa las teclas del cursor. Esto desplazará el cursor una palabra cada vez. Si mantiene pulsada la tecla SHIFT, el cursor se moverá al comienzo o al final de la línea en la que se encuentre.

Una vez que el cursor esté correctamente situado, teclee la palabra "gran". Observe que el Write Appetizer mueve automáticamente las otras palabras en la línea para dejar sitio para el nuevo texto. Esta es una de las mayores ventajas de utilizar su Amiga para el proceso de textos en lugar de una máquina de escribir.

Ahora mueva el cursor de nuevo al final de la línea y estará libre para teclear más texto y experimentar con otras teclas del teclado.

Para dar estilo a su texto

Puede destacar su texto en la opción cursiva, negrita o subrayado. Subrayemos la frase "rápido zorro marrón" en nuestra línea.

- Utilice el ratón para situar el puntero sobre la "r" de "rápido".

- Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, mientras desplaza el puntero hasta después de la "n" en marrón y suelte el botón. Observará que la frase estará ahora destacada por un bloque de color. Esto es lo que se llama seleccionar un bloque.



- Desplace ahora el puntero del cursor a la herramienta *Subrayar* (con la etiqueta abc) situada en el lado derecho de la pantalla y pulse una vez el botón izquierdo. El texto seleccionado aparecerá inmediatamente subrayado.



Experimente pulsando en otras herramientas de estilo (negrita, cursiva, subrayado y normal). Pulsando sobre la *Herramienta* normal se eliminan todos los efectos de estilo del bloque seleccionado.



También puede convertir todas las letras seleccionadas en mayúsculas o en minúsculas pulsando sobre las herramientas *Mayúscula* o *Minúscula* situadas justamente debajo de los gadgets de estilo.

Para borrar selección, pulse en cualquier lugar.

Manipulación de bloques de texto

Con el *Write Appetizer,* puede desplazar grandes secciones de texto rápida y fácilmente utilizando los comandos de bloque.

Como ejemplo, utilicemos los comandos de bloque para borrar la frase "gran perro" de nuestra línea.

- Utilice la técnica descrita anteriormente para seleccionar la frase "gran perro".



- Pulse el botón izquierdo del ratón en la herramienta *Cortar* que es semejante a un par de tijeras situada en la parte superior de su pantalla.

Observará que la frase resaltada desaparece. Lo que ha hecho es cortar un bloque. Sin embargo, el bloque no está realmente perdido, se ha almacenado en una zona temporal llamada el buffer. Para recuperarlo de nuevo, pulse simplemente en el gadget situado junto a las tijeras (la herramienta *Añadir*) esto añade el bloque a la posición actual del cursor. Puede añadir más copias del bloque en distintas posiciones moviendo el cursor al lugar deseado y pulsando la herramienta *Añadir*.



Situada debajo de las tijeras se encuentra la herramienta *Copiar*. Este gadget es similar a una cámara fotográfica. La herramienta *Copiar* hace una copia del bloque resaltado y la almacena en el buffer para su posterior adición.



Grabado de su trabajo

Cuando trabaje con su ordenador, debe siempre grabar su trabajo de forma regular. Por ejemplo, cuando introduce una parte extensa de texto, grabe su trabajo cada 20-30 minutos. Esto asegurará que en el caso de un fallo de la alimentación eléctrica o algún otro problema, solamente habrá perdido una cantidad limitada de trabajo.

Para grabar su trabajo, realice los pasos siguientes:

- Si tiene un sistema con una sola unidad de disco, retire el disco *Appetizer* e introduzca un disco de datos en blanco en la unidad.

- Mientras mantiene pulsada la tecla derecha del ratón, desplace el puntero hacia la parte superior izquierda de la pantalla al menú *Documento*. Continúe manteniendo pulsado el botón.

- Cuando aparezca el menú, desplace el puntero hacia abajo a la opción *Grabar como*. Suelte el botón derecho. Esto hará que aparezca el *Requester de Fichero*. Si aparece cualquier mensaje pidiéndole el disco Workbench o el disco *Appetizer*, pulse simplemente el gadget *CANCELAR* con el botón izquierdo del ratón. Esto puede ocurrir más de una vez.

- Pulse ahora el gadget marcado *DFO:* en el requester. Esto hará que el ordenador lea el contenido del disco en la unidad DF0: y lo visualice en la pantalla.

- Desplace el puntero al área de la derecha de la palabra "Fichero" y pulse el botón izquierdo. Teclee el nombre con el que desea grabar su trabajo.

- Pulse el gadget *OK* situado en la parte inferior izquierda del requester. Su trabajo estará ahora grabado.

Para más información sobre el uso del *Requester de Fichero,* consulte el capítulo Descripción General.

Ahora que ha grabado su trabajo, estará preparado para imprimirlo.

Para imprimir su trabajo



Ante todo, asegúrese de que su impresora está correctamente conectada y que las preferencias están correctamente especificadas. Consulte el manual del Amiga incluido con su ordenador para más información sobre Preferencias.

Ahora, pulse la herramienta *Imprimir* situada junto a la herramienta *Copiar* en el lado derecho de la pantalla. Esto hará que aparezca el *Requester Imprimir* que le permite especificar diversas opciones. Por ahora, pulse simplemente el gadget *OK* para imprimir su trabajo.

Para salir de Write

Para salir de *Write* seleccione la opción *Salir* desde el menú de *Documento* en la parte superior izquierda de la pantalla.

Para conocer más cosas acerca de las características avanzadas del *Write Appetizer,* consulte la página 21.

Paint Appetizer

Dibujo a mano alzada

Esta es la más sencilla de las herramientas de dibujo disponibles.



- Desplace el puntero a la herramienta *Mano alzada* y pulse el botón izquierdo del ratón. Esto es lo que se llama seleccionar una herramienta.

- Desplace el puntero a la zona de dibujo y mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón, dibuje una imagen.

NOTA: La herramienta *Mano alzada* ofrece dos modos de funcionamiento. Si pulsa en la parte superior derecha del gadget, dibujará por puntos. La mitad inferior dibuja una línea continua.

Borrado del área de dibujo



Para borrar el área de dibujo pulse sobre el gadget *Borrar* situado en la parte inferior de la ventana *Herramientas*.

Corrección de errores



Si comete un error mientras dibuja, pulse simplemente la tecla *Deshacer* y el resultado de la última acción desaparecerá.

Cambio de colores

Puede seleccionar distintos colores desde la pantalla en la ventana de *Color*. Para hacer esto, desplace simplemente el puntero al cuadrado del color deseado y pulse el botón izquierdo del ratón. El color actual está indicado por el gran rectángulo encima de los cuadrados de color.

Cambio de pinceles

Para cambiar la anchura y el estilo de su pincel pulse en uno de los ocho tipos de pincel situados en la parte superior de la ventana *Herramientas*.



- Seleccione el mayor de los pinceles circulares del juego.

- Ahora cuando se mueva al área de trabajo el pincel seleccionado se visualizará bajo una cruz. Todo lo que dibuje a continuación, se dibujará en este estilo.

Dibujo de líneas



- Seleccione la herramienta *Línea* situada bajo el gadget *Mano alzada.*
- Desplace el puntero al lugar donde quiera que comience la línea. Manteniendo pulsado el botón izquierdo, desplace el puntero a donde quiera que termine la línea.
- A continuación suelte el botón.

Dibujo de cajas



- Seleccione la herramienta *Caja* situada bajo el gadget *Línea.*
- Desplace el puntero al lugar donde desee que comience un ángulo. Manteniendo pulsado el botón izquierdo, desplace el puntero a donde desee situar el ángulo opuesto.
- Ahora suelte el botón.

NOTA: La herramienta *Caja ofrece dos formas de operación. Si pulsa sobre la mitad superior del gadget, dibujará una caja vacía. La mitad inferior dibuja una caja rellena.*

Dibujo de círculos



- Seleccione la herramienta *Círculo* situada junto al gadget *Caja.*
- Desplace el puntero a donde desee que se encuentre el centro del círculo, manteniendo pulsado el botón izquierdo, mueva el puntero lejos del centro.
- Ahora suelte el botón.

NOTA: La herramienta *Círculo* ofrece dos modos de operación. Si pulsa sobre la mitad superior del gadget, dibujará un círculo vacío. La mitad inferior dibuja un círculo relleno.

Rellenado de áreas



- Para rellenar un área cerrada (sin aberturas en las líneas de su perímetro), seleccione la herramienta *Rellenar*. Esta se encuentra directamente debajo del gadget *Caja.*

- Desplace el puntero a cualquier lugar dentro del área y pulse el botón izquierdo del ratón. Esto rellenará el área con el color actualmente seleccionado.

Pinceles personalizados

Además de los ocho pinceles predefinidos, puede convertir cualquier parte de su dibujo en un pincel personalizado y a continuación dibujar con él.



- Para crear un pincel personalizado rectangular, pulse una vez en la herramienta *Enmarcar pincel*.
- Desplace el puntero a un ángulo del área. Manteniendo pulsado el botón izquierdo, desplace el puntero al ángulo opuesto.
- Cuando haya encerrado el área que desea convertir en un pincel, suelte el botón. Habrá creado así un pincel personalizado.

Cualquier figura que dibuje ahora se dibujará con este pincel. Cuando haya terminado con él, seleccione simplemente uno de los ocho predefinidos o cree otro nuevo.

Puede crear también pinceles con formas irregulares, girar o cambiar rápidamente pinceles, grabarlos o cargarlos desde el disco.

Ampliación de su trabajo

Para trabajos de detalle, puede que desee ampliar su trabajo.



- Seleccione la herramienta *Amplificar* (ésta se asemeja a una lupa).
- Cuando se mueva a la zona de dibujo, verá un rectángulo que sigue el puntero. Coloque el rectángulo sobre el área que desea ampliar y pulse el botón izquierdo del ratón.
- La pantalla mostrará ahora la imagen amplificada con el dibujo original apareciendo en una pequeña ventana. Ahora podrá añadir detalles a su dibujo con el ratón.

- Para amplificar una zona distinta del dibujo, desplace el puntero al interior de la pequeña ventana y mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón, desplace el ratón hasta que el área que desea aparezca en la pequeña ventana. A continuación, suelte el botón.



- Puede aumentar o disminuir el nivel de ampliación pulsando sobre la herramienta *Zoom* situada junto al gadget *Amplificar*.

- Para volver al modo normal pulse de nuevo sobre la herramienta *Amplificar*.

Grabado de su trabajo

- Si tiene un sistema de una sola unidad de disco, retire el disco ***Appetizer*** e introduzca un disco en blanco en la unidad.

- Seleccione la opción *Grabar dibujo* del menú *Proyecto*. Esto hará que aparezca el *Requester de fichero*. Si aparece algún mensaje solicitando el disco Workbench o el disco ***Appetizer***, pulse simplemente en el gadget *CANCEL* con el botón izquierdo del ratón. Esto puede ocurrir más de una vez.

- A continuación pulse sobre el gadget marcado DF0: en el requester. Esto hará que el ordenador lea el contenido del disco en la unidad DF0: y lo visualice en la pantalla.

- Desplace el puntero a la derecha de la palabra "Fichero" y pulse el botón izquierdo. Teclee el nombre bajo el que desea grabar su trabajo.

- Pulse sobre el gadget *OK* situado en la parte inferior izquierda del requester. Su trabajo quedará ahora grabado.

Para salir de *Paint*

Para salir de Paint, seleccione la opción *Salir* del menú *Proyecto* en la parte superior izquierda de la pantalla.

Para más información acerca de las características avanzadas del ***Paint Appetizer*** vea la página 55.

Music Appetizer

Elementos básicos

Para comprender fácilmente las características del ***Music*** siga estas instrucciones para construir su primera canción.

Music le permite que hasta cuatro voces, o instrumentos, toquen al mismo tiempo dentro de una partitura. La edición de los instrumentos se hace uno a uno, visualizándose el instrumento actual en el pentagrama en negro y los demás instrumentos con visualización fantasma en azul claro. Los instrumentos se seleccionan pulsando sobre los botones rectangulares que contienen el nombre del instrumento. Cuando esté seleccionado el botón cambiará a rojo.

Hay cierta variedad de Tipos de Nota visualizada en el centro de la pantalla *Music*. Redondas, blancas, negras, silencios, etc., cada una tiene un botón que puede seleccionarse desplazando el ratón sobre ellas y pulsando el botón izquierdo del ratón. Sólo se puede seleccionar un Tipo de Nota cada vez y mientras está seleccionada solamente se introducirán en el pentagrama notas de ese tipo.

Introducción de notas

Las notas se pueden introducir en Music de tres maneras:



Cuando se selecciona la herramienta *Puntero*, puede situar las notas o silencios directamente en el pentagrama posicionándolas con el ratón pulsando el botón izquierdo del ratón. Asegúrese de que hay un instrumento seleccionado y pulse en la herramienta *Puntero*. A continuación desplace el ratón de manera que el puntero se encuentre sobre el pentagrama. Su puntero cambiará al Tipo de Nota seleccionado, que puede situar en cualquier lugar del pentagrama colocándola sobre él y pulsando el botón izquierdo del ratón. Utilizando la herramienta *Puntero* puede introducir partituras situando las notas de la misma forma en que aparecen, sin tener que tener ningún conocimiento acerca de la notación musical.



Cuando se selecciona la herramienta *Teclado* las notas se introducen tocándolas en un teclado del tipo de las del piano. Hay dos maneras de tocar el teclado del piano en el fondo de la pantalla de música. Cuando el puntero se mueve a la parte inferior de la pantalla, se convierte en una mano y pulsando el botón izquierdo del ratón mientras la mano se encuentra sobre las notas, las tocará. Además, la sección principal del teclado del ordenador funciona como un teclado de piano que puede tocar con sus dedos.



La fila inferior de letras (ZXC ...) son las dos octavas más bajas de las teclas blancas. La fila encima de esa (ASD ...) representa las dos octavas más bajas de las teclas negras. Observe que algunas de estas teclas no tocan notas porque hay menos teclas negras que blancas. La segunda fila de arriba (QWE ...) toca las dos octavas superiores de las teclas blancas, y la fila superior (123 ...) toca las dos octavas superiores de las teclas negras. La barra espaciadora tiene una función especial cuando se utiliza la herramienta del teclado. Introduce silencios de la misma longitud del Tipo de Nota seleccionado (es decir, si se han seleccionado redondas, la pulsación de la barra espaciadora introducirá un silencio de esa duración).

Canción de muestra

Introduzcamos ahora una canción. Nuestro primer objetivo será introducir las notas siguientes:



Siga las instrucciones dadas y no se preocupe si comete errores, por el momento, déjelos y los arreglaremos más adelante.

Ante todo borre de la canción aquellas notas que ya se encuentran allí seleccionando la opción Borrar canción del menú Proyecto. A continuación seleccione el primer instrumento pulsando sobre su botón. Después seleccione la herramienta Teclado de manera que podamos introducir notas desde el teclado del ordenador e introdúzcalas en el pentagrama. Las primeras notas son negras, por lo que tendrá que seleccionar la negra como su Tipo de Nota. Esto puede realizarse pulsando en el botón que contiene una negra gráfica o utilizando la opción del teclado F5. A continuación, utilizando las teclas del teclado, puede añadir las negras al pentagrama.

Teclee desde el teclado del ordenador:

Tab - Q - W - Tab - Tab - Q - W - Tab - W - E - R - Espace - W - E - R - Espace



Ahora cambie el Tipo de Nota a corcheas pulsando sobre el botón de las corcheas utilizando la opción de teclado F7, y teclee:

R - T - R - E



Cambie de nuevo a negras (F5) y teclee:

W

Cambie a corcheas (F7) de nuevo y teclee:

Tab - Space - R - T - R - E

Cambie de nuevo a negras (F5) y teclee:

W

Cambie a corcheas (F7) una vez más y teclee:

Tab - Space

Y finalmente, cambie a negras (F5) y teclee:

Tab - RighShift - Tab - Space - Tab - RighShift - Tab - Space



Para escuchar las notas que ha introducido, desplace el ratón posicionando el puntero sobre el botón *Tocar*, que es verde y tiene un triángulo apuntando a la derecha sobre él. Pulse el botón izquierdo del ratón y la música comenzará.



Si comete algún error, puede utilizar la herramienta *Borrar* (X) para eliminar las notas malas. Toque de nuevo la partitura y cuando se aproxime a una nota mala, pulse el botón de parada, que se encuentra directamente debajo del botón de tocar y es rojo con un cuadrado en el centro. Posicione el cursor con el ratón sobre la nota mala y pulse el botón izquierdo del ratón para borrar ésta.

La canción parece un poco corta, así es que vamos a alargarla.

Primero recupere las notas que hemos introducido en el buffer de cortar y añadir. Puesto que vamos a seleccionar todas las notas, hay una opción en el menú de Edición llamada Agrupar Todo que hace precisamente esto, agrupa todas las notas a medida que las operaciones de cortar, copiar y añadir se especifican para utilizar estas notas. Después de seleccionar Agrupar Todo, todas las notas del pentagrama se volverán rojas. Hemos resaltado estas notas y seleccionando Copiar del menú de Edición el ordenador las colocará en su buffer de cortar y añadir, listas para que las podamos añadir donde deseemos y todas las veces que deseemos. Hagamos que la música suene dos veces añadiendo una copia de las notas que hemos introducido al final. Seleccione la opción Copiar del menú de Edición y utilice el control deslizante bajo el pentagrama para moverse al final de la partitura (es decir, compases blancos). A continuación seleccione Añadir del menú de Edición y el puntero cambiará a TO con una cruz. Pulse en cualquier lugar del pentagrama y la nota que previamente hemos resaltado y copiado aparecerá justamente a continuación de las notas que hemos introducido.

Pulse de nuevo el botón *Copiar* y escuche la nueva canción más larga.

Escuchemos ahora la canción y añadamos algo de armonía.

Elija el segundo instrumento y cambie el Tipo de Nota a Redonda. Seleccione la herramienta *Puntero* e introduzca un silencio redondo al comienzo desplazando el ratón a cualquier lugar del pentagrama y pulsando el botón izquierdo del ratón. A continuación seleccione Añadir del menú de Edición y posicione la cruz TO a la derecha del silencio redondo, de manera que las notas que copiamos antes se introduzcan después del silencio. Ahora tenemos dos voces sonando, siendo la segunda igual que la primera excepto porque comienza un compás más tarde, a causa del silencio redondo introducido al principio.

Pulse sobre el instrumento seleccionado de manera que no haya instrumentos seleccionados. A continuación pulse el botón *Tocar* de nuevo y escuche la nueva canción mejorada.

Añadamos otro instrumento. Pulse sobre el botón del tercer instrumento, y esta vez introduzca dos silencios redondos seleccionando con el puntero, el Tipo de Nota silencio redondo y pulsando dos veces con el ratón situado sobre el pentagrama. A continuación añada las notas después del último silencio, pulse sobre el instrumento seleccionado de manera que no queden instrumentos resaltados, pulse sobre Tocar y escuche la armonía de tres voces.

Podrá observar que la introducción de música no es difícil y que las herramientas de edición facilitan considerablemente el trabajo. Con algo de práctica y paciencia podrá escribir una buena canción pop, o incluso una sinfonía utilizando el programa *Music*.

WRITE

A P P E T I Z E R

El proceso de textos es probablemente el uso más común de un microordenador. Con un procesador de textos dispone de algo más que de una máquina de escribir electrónica. Puede teclear lo que desee y a continuación, con unas cuantas pulsaciones de tecla, puede retroceder y cambiar lo que desee. Puede grabar su trabajo en disco y cargarlo más adelante cuando desee trabajar sobre el mismo algo más. Puede desplazar palabras, frases o párrafos, hasta que esté todo a su gusto. Sólo lo imprimirá cuando quede satisfecho.

Para empezar

Antes de empezar, sin embargo, hay algunos términos que debe conocer. Ante todo, cualquier cosa escrita utilizando *Write* la denominaremos un documento. Puede ser una carta, una lista de compra o el capítulo de una novela. A continuación, cuando vea *Amiga Derecha* esto se refiere a la tecla Amiga en el lado derecho de la barra espaciadora. Cuando vea la palabra *Alt* nos estamos refiriendo a una de las teclas *Alt*.

Prácticamente todos los comandos de *Write* pueden activarse con el ratón o pulsando ciertas combinaciones de teclas. Cuando vea algo parecido a *Amiga Derecha S* eso significa pulsar y mantener pulsada la tecla derecha del Amiga y pulsar la tecla S al mismo tiempo. Cuando vea algo parecido a *Alt UP* significa pulsar y mantener pulsada la tecla *Alt* y pulsar la tecla flecha arriba al mismo tiempo. He aquí una lista de las teclas que utiliza *Write*:

- Tecla *Amiga Derecha*
- Tecla *Ctrl*
- Tecla *Alt*
- Tecla *Shift*
- *Shift* y *Ctrl*
- *Shift* y *Alt*

- Tecla Flecha Arriba
- Tecla Flecha Abajo
- Tecla Flecha a la Derecha
- Tecla Flecha a la Izquierda. NOTA: Esta no es la tecla de *retroceso*
- F1 ... F10 = Las 10 teclas de función
- Tecla *Retroceso*
- *Return* = La tecla Return o Enter

Comencemos ahora haciendo un rápido repaso de las pantallas y comandos. Señale sobre el icono *Write* y pulse dos veces el botón izquierdo del ratón. En unos momentos verá la pantalla principal. Esto es *Write*.

En la parte superior de la pantalla verá la barra del título. Puesto que no hemos hecho nada todavía, aquí aparecerá "*Write* Appetizer 1.0: (Sin título)". Pulse la barra espaciadora una vez y verá que el título cambia para aparecer "*(Sin título)". El asterisco indica que ha modificado su documento y que todavía no se ha grabado. Tan pronto como grabe el documento (vea más adelante) o cuando cargue por primera vez un documento existente desde el disco el asterisco desaparecerá y "(Sin título)" será sustituido por el nombre de su documento.

Inmediatamente debajo de la barra del título se encuentra su zona de trabajo principal. Aquí es donde se visualizan todos sus tecleos, ediciones y cambios. Si teclea una palabra o dos ahora, las verá en esta zona de la pantalla.

A la derecha de la zona de trabajo verá una doble fila de gadget de herramientas. Estas son para realizar distintas operaciones. Tales como estilos de texto, operaciones de cortar y añadir sonido y desplazamiento del cursor a través del documento.

Write tiene cinco menús. En la parte izquierda extrema está el menú *Documento* que contiene las opciones *Cargar, Grabar* e *Imprimir* documentos. A continuación está el menú *Editar* donde puede manipular texto con opciones tales como *Cortar, Copiar* y *Añadir*. El tercer menú se denomina *Comandos;* contiene opciones para *Buscar/Sustituir,* cambiar modos de inserción y cambiar la forma en que se visualizan los párrafos. A continuación está el menú *Estilos* que, al igual que las herramientas, le permiten

cambiar a negrita, cursiva, subrayado o texto normal. Finalmente en la pantalla derecha extrema está el menú *Cursor* donde se demuestran todas las formas de desplazar el cursor a través de un documento.

Examinaremos cada una de las herramientas y opciones de menú con más detalle pero veamos primero algunos elementos básicos acerca de la introducción de textos en la pantalla principal.

Introducción de texto

La introducción de texto en *Write* es una sencilla cuestión de tecleo. Para comenzar verá un cursor en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. El cursor no es el mismo que el del puntero que se mueve con el ratón. Cuando teclea en el teclado del Amiga las letras aparecerán en la pantalla y el cursor se desplazará a la derecha. Cuando haya tecleado lo suficiente para llenar una línea en la pantalla no tiene que pulsar la tecla *Return* (al igual que tendría que hacerlo en una máquina de escribir manual). Solamente tiene que pulsar la tecla *Return* cuando desee comenzar un nuevo párrafo.

Cuando alcance el extremo derecho de la pantalla a medida que teclea *Write* bajará automáticamente a la línea siguiente. *Write* también desplazará la última palabra tecleada a la línea siguiente si es demasiado larga. Esto se hace así para que no haya palabras partidas. Puesto que la visualización de la pantalla no es necesariamente de la misma anchura que su salida impresa, no debe poner guiones en las palabras al final de las líneas. (Pueden terminar más adelante en el centro de una línea).

Cuando haya llenado una pantalla completa con 23 líneas de texto la pantalla se desplazará hacia arriba dejándole más espacio. El hecho de que las líneas de la parte superior de la pantalla desaparezcan no significa que se han perdido. Piense en el documento que está tecleando como en un largo rollo de papel. La pantalla es una ventana que le muestra solamente 23 líneas de texto cada vez. Puede desplazar esta ventana hacia arriba o hacia abajo en el documento de distintas formas que trataremos más adelante.

A medida que teclea cometerá inevitablemente equivocaciones pero su corrección es muy sencilla. Algunas máquinas de escribir electrónicas tienen una tecla de "retroceso y borrado". *Write* puede hacer lo mismo. Pulse simplemente *Retroceso* y podrá borrar las letras a la izquierda del cursor. (La tecla *Delete* borrará texto a la derecha del cursor). Si mantiene pulsadas las teclas *Retroceso* o *Delete* puede borrar palabras completas, frases, párrafos o la totalidad del documento. También puede utilizar la tecla *Tab* para hacer saltar el cursor hacia adelante cuatro espacios cada vez. Si desea saltar hacia atrás a la posición previa del tabulador pulse la techa *Shift* y la tecla *Tab*. Hay otras maneras distintas de modificar su texto de las que trataremos más adelante.

El cursor

El cursor marca el lugar donde se encuentra dentro del documento. Todo lo que teclee aparece en la posición del cursor. Hay muchas maneras de desplazar el cursor por la pantalla y a través del documento (vea el menú *Cursor* y *Herramientas* más adelante para descripciones más detalladas). La forma más sencilla de mover el cursor es mediante las cuatro teclas de flechas. Pulsando la flecha izquierda se desplaza el cursor hacia la izquierda, pulsando la flecha hacia arriba se desplaza el cursor hacia arriba una línea. Si mueve el cursor hasta la parte superior o inferior de la pantalla y continúa pulsando las teclas de flechas la totalidad de la pantalla se desplazará (suponiendo que haya más texto en esa dirección).

Otra forma de mover el cursor es utilizar el ratón. Puede que haya observado que cuando comienza a teclear el puntero del ratón desaparece. Todo lo que tiene que hacer es mover el ratón y el puntero volverá a aparecer. Para desplazar su cursor utilizando el ratón mueva simplemente el puntero al lugar donde desea ver el cursor y pulse una vez el botón izquierdo del ratón. El cursor saltará a esa posición.

También puede utilizar la barra de desplazamiento situada a la derecha de la zona de texto. Este marcador muestra siempre dónde se encuentra el cursor dentro de un documento. Señale la barra, pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y a continuación mueva la barra hacia arriba o hacia abajo.

Cuando suelte el botón del ratón el cursor saltará a esa posición en su documento. Esta es una forma rápida de saltar hacia adelante o hacia atrás a través del documento.

Otra forma de mover el cursor a través del documento es utilizando las opciones especiales del teclado. Por ejemplo: para mover el cursor al final de una línea pulse *Shift Flecha a la Derecha* (es decir, manteniendo pulsada cualquiera de las teclas *Shift* y pulsando la tecla *Flecha a la Derecha*). Todos las opciones del teclado se tratarán más adelante.

Finalmente, puede mover el cursor utilizando las selecciones del menú *Cursor*.

Seleccionado de texto

Otra función importante del ratón en combinación con el cursor consiste en la selección de texto. Existen muchas funciones especiales que requieren seleccionar secciones de texto.

Para seleccionar una parte de texto desplace el cursor al comienzo de la sección a resaltar. Pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón. A continuación arrastre el puntero hacia la derecha y verá que el texto se selecciona a medida que se desplaza. Cuando libera el botón del ratón la zona destacada permanecerá así.

Este proceso funciona en cualquier dirección. En otras palabras, puede comenzar al final del texto y desplazar el puntero hacia la izquierda. También puede mover el puntero hacia abajo o hacia arriba del documento para seleccionar frases completas. Si desea seleccionar texto que se desplaza más allá de la parte superior o inferior de la pantalla, desplace simplemente el puntero más allá de estos límites (mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón) y la pantalla se desplazará, seleccionando las líneas a medida que se desplaza.

Si selecciona una parte de texto y pulsa cualquier tecla, esa parte se borrará. Si quiere recuperarla, pulse *Amiga Derecha P* (vea el menú *Editar* más adelante para más detalles acerca de esto). Para quitar la selección de un texto pulse simplemente *Amiga Derecha*

H (de nuevo vea las descripciones del menú *Editar* más adelante para más detalles).

Resumen

La introducción de texto en *Write* es simplemente una cuestión de teclear. *Write* saltará hacia abajo en la pantalla a medida que llene líneas llevando consigo la última palabra (si es demasiado larga para encajar al final de la línea anterior). Cuando llene una página de texto se desplazará hacia arriba dejándole más espacio para teclear. Puede borrar los errores utilizando las teclas *Retroceso* y *Delete*.

Puede mover el cursor a través del documento utilizando cuatro métodos: las teclas de flechas, el ratón, la barra de desplazamiento o las opciones del teclado.

Para seleccionar una parte de texto desplace el cursor al comienzo o al final de la sección, pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, arrastre el puntero a través del texto y suelte el botón del ratón.

Ahora examinemos el resto de las funciones.

Herramientas

Cortar



Una vez que haya seleccionado el texto que desea eliminar, elija esta opción y el texto se borrará de la pantalla. No obstante el texto no está perdido para siempre. Está situado en una zona de almacenamiento temporal llamado el *Clipboard* (buffer) hasta que se corte otra sección de texto. Esto es útil para desplazar texto en un documento. El texto que se encuentra en *Clipboard* se puede añadir de nuevo a un documento en un nuevo lugar utilizando la herramienta *Añadir* (descrita más abajo). Cuando se corta otra sección sustituye lo que se encontraba en *Clipboard*. El texto anterior se pierde entonces para siempre.

Una nota sobre el Clipboard: El *Clipboard* del Amiga es una herramienta muy potente. Una vez que la información está colocada allí, mediante una operación de *Cortar* o *Copiar* (vea más adelante) permanece allí. Esto significa que puede cortar

texto de un documento, cargar un nuevo documento y añadirle este texto. Puede incluso salir de *Write*, a continuación volver y ejecutarlo más adelante, y añadir el mismo texto en un documento.

Añadir



Cuando seleccione esta herramienta, cualquier texto que se encuentre en *Clipboard* se introduce en el documento en la posición del cursor. Utilizado con las teclas *Cortar* y *Copiar* puede utilizar *Añadir* para desplazar secciones de texto dentro de su documento o para hacer copias de texto.

Para desplazar una sección de texto marque primero la sección que desea desplazar. A continuación seleccione *Cortar* y el texto se borrará del documento y se situará en el *Clipboard*. Desplace el cursor al punto del documento donde quiere situar el texto y seleccione *Añadir*. El texto se insertará en la posición del cursor.

Para hacer una copia de un párrafo concreto, señale primero lo que desea duplicar y a continuación seleccione *Copiar* (vea más adelante). La parte seleccionada permanecerá en la pantalla pero se situará una copia del texto en *Clipboard*. Ahora mueva el cursor al punto donde desea introducir una copia del texto y seleccione *Añadir*. En la posición del cursor se introducirá una copia del texto.

Nota sobre Añadir: Cuando añade una sección de texto en su documento, permanecerá resaltada. Si cambia de idea acerca de su posición, seleccione simplemente de nuevo *Cortar* y el texto resaltado se borrará. Si todo está en orden, seleccione entonces *Borrar Selección* (vea más adelante).

Copiar



Copiar es esencialmente lo mismo que *Cortar* excepto por el hecho de que el texto seleccionado no se borra de la pantalla. Si desea hacer una copia de una sección de texto utilice este elemento en unión de *Añadir*. Primero, seleccione el texto que desea copiar y a continuación señale *Copiar*. El texto se almacenará en *Clipboard* sustituyendo a cualquier texto que pudiera haber allí. A continuación, desplace el cursor al lugar de su

documento donde desea introducir la copia y seleccione *Añadir*. Se insertará una copia del texto en la posición del cursor.



Imprimir

Cuando esté preparado para imprimir el documento seleccione esta herramienta y aparecerá la ventana *Imprimir Documento*. Verá una lista de opciones, con algunas de ellas ya seleccionadas. Puede cambiar estas pulsando en los círculos junto a las opciones que necesite.

PRINT DOCUMENT

PRINT DESTINATION
Printer
Disk:

DOCUMENT OPTIONS
1 Number Of Copies
54 Lines Per Page

PAGES TO PRINT
Both sides
Left only
Right only

PAGE RANGE
Whole document
First Page: 1 Last Page: END

LINE SPACING
Single
Double
Triple

OKAY
CANCEL

Ventana de impresión - Destino de impresión

En el ángulo superior izquierdo de la ventana existe una caja llamada "Destino de la Impresión". Hay aquí dos opciones: *Impresora* o *Disco*. Si desea que el documento se imprima en su impresora no tiene que hacer nada ya que *Impresora* ya está seleccionada. Si desea "imprimir en el disco" selecciona la opción *Disco*. Se abrirá un requester de ficheros en el que puede seleccionar el número de la unidad, el directorio y el nombre que desea utilizar. La impresión de un documento en el disco no es lo mismo que grabar un documento. Cuando graba un documento todos los códigos especiales que utiliza *Write* también se graban. Cuando imprime en el disco todos los códigos especiales se eliminan. Solamente está grabando texto y los códigos de retorno (esto es lo que se llama un fichero ASCII). Esto es cómodo si piensa enviar su documento a través de un modem o necesita transferir su documento a otro procesador de textos.

Ventana de impresión - Opciones del documento

Debajo de la caja *Destino de la Impresión* se encuentra la caja *Opciones del Documento*. Aquí puede seleccionar el número de copias que desea imprimir y el número de líneas por página. Si desea imprimir más de una copia de su documento pulse en la caja sobre *Número de Copias*. Utilice las teclas *Retroceso* y *Delete* para borrar el 1 (o utilice *Amiga Derecha X*) e introduzca el número de copias que desea imprimir. La opción del número de líneas le dice a *Write* cuántas líneas tiene que imprimir en una sola página antes de enviar un código especial a la impresora para saltar las perforaciones. Si desea cambiar el número de líneas utilice el mismo procedimiento que para la opción del número de copias. Si está utilizando un papel especial en su impresora puede que desee cambiar este valor. Normalmente se necesita algo de experimentación antes de que obtenga la impresión de la manera que desea.

Ventana de impresión - Páginas a imprimir

En el ángulo superior derecho de la ventana verá la caja (*Número de Copias*). Normalmente querrá dejar esta ópción especificada a *Ambas Caras*. *Ambas Caras* imprimirá su documento una página después de otra. Si desea imprimir su documento en ambas caras del papel seleccionará la opción *Solamente Derecha* para imprimir a continuación su documento. Entonces *Write* imprimirá solamente una página de cada dos. Cuando las páginas derechas se hayan terminado de imprimir, saque el papel de la impresora, déle la vuelta y colóquelo de nuevo en la impresora. A continuación seleccione *Solamente Izquierda* e imprima de nuevo su documento. Esto imprimirá las páginas que se habían saltado durante la impresión con *Solamente Derecha*.

Ventana de impresión - Rango de páginas

Inmediatamente debajo de *Número de Copias* verá la caja *Rango de Páginas*. Si desea imprimir el documento completo, asegúrese de que está seleccionada la opción *Documento Completo*. Si desea imprimir solamente un rango de páginas seleccionado tendrá que especificar qué número de página quiere que *Write* comience a imprimir. También puede seleccionar en qué número de páginas se tiene que interrumpir la impresión. Por ejemplo: si solamente desea imprimir la segunda página pondrá un 2 en la caja

Primera Página y también un 2 en la caja *Ultima Página.* Si desea imprimir las tres primeras páginas de su documento coloque un 1 en la caja *Primera Página* y un 3 en la caja *Ultima Página.*

Ventana de impresión - Espaciado de línea

La última lista de las opciones de impresora es la caja *Espaciado de Línea.*
Aquí puede seleccionar si desea que su documento se imprima utilizando espaciado sencillo, doble o triple.

Finalmente, cuando tenga todas las opciones especificadas de la manera que las desea, asegúrese de que su impresora está preparada y pulse la caja *OK.* En un momento se imprimirá su documento. Si cambia de idea y no desea imprimir el documento, pulse simplemente sobre la caja *CANCELAR* y volverá a la pantalla principal.

Si existe un problema en la salida o si su impresora no funciona en absoluto, asegúrese de que todas las conexiones son correctas de acuerdo con su manual del Amiga y de que su impresora está "EN LINEA". También puede que desee comprobar sus ajustes de la Impresora en el Preference (consulte su manual del Amiga).



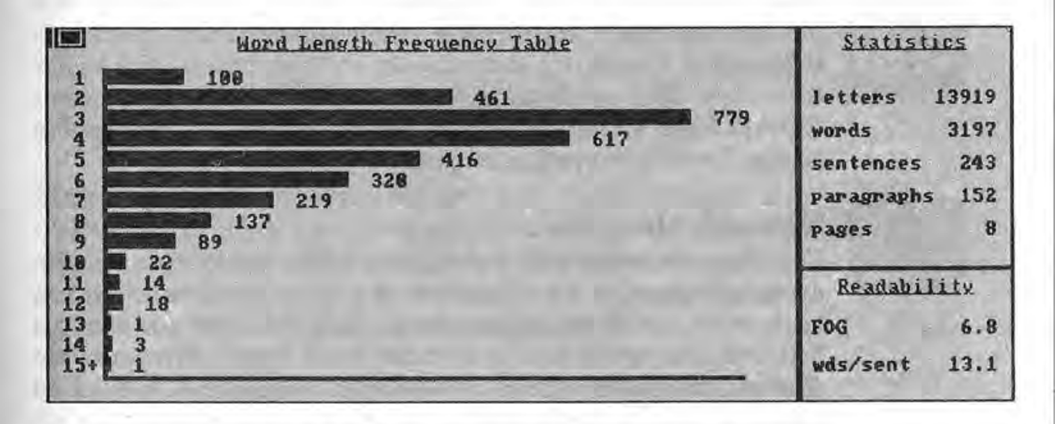
Herramienta Sonido

Esta herramienta está normalmente seleccionada. Con *Sonido* activado, al teclear se producirá el sonido de una máquina de escribir. Cuando pulsa sob̄re la herramienta *Sonido,* el sonido se desactiva.



Herramienta Estadísticas

Cuando pulsa sobre esta herramienta aparece la ventana *Estadísticas.* Esta ventana le proporciona información acerca del documento con el que está trabajando.



En la parte izquierda de la ventana *Estadísticas* verá la *Tabla de Frecuencias de Longitud de Palabras*. Esta es una representación en gráfico de barras del número de palabras de una letra, palabras de dos letras, palabras de tres letras, etc. que ha utilizado. Mide palabras de hasta 15 o más letras. Si encuentra que está utilizando muchas palabras de 10 letras puede que desee comenzar de nuevo y utilizar un lenguaje más sencillo.

En la parte superior derecha de la ventana *Estadísticas* verá una caja *Estadísticas*. Esta caja le indica cuántas letras, palabras, frases, párrafos y páginas tiene en la totalidad del documento.

Debajo de la caja *Estadísticas* está la caja *Legibilidad*. El primer elemento es el *número índice FOG*. El *índice FOG* es un sistema desarrollado por el instituto Gunning para determinar la legibilidad de un documento. Este número corresponde aproximadamente al nivel de grado escalar que un lector necesitaría para comprender el documento. Por tanto, un *número FOG* de 6 significará que el lector necesitaría una educación hasta el grado sexto a fin de comprender el documento. Un *número FOG* de 15 significa que el lector necesita unos tres años de universidad para comprender el documento. Los índices FOG no son totalmente exactos en todas las situaciones. El número índice está basado en cosas tales como la longitud media de las palabras, y cuántas palabras hay por frase en promedio. El otro elemento de *Legibilidad* es palabras/frases. Esto es simplemente el número de palabras dividido por el número de frases. Los números más

altos indican frases más complicadas. Si el valor es muy alto puede que desee retroceder y sustituir alguna de las frases más largas.

Cuando haya terminado con la ventana *Estadísticas*, pulse sobre la caja *Cerrar* y volverá a la pantalla principal.

Herramienta Hora

Cuando pulsa sobre esta herramienta *Write* introduce automáticamente la hora en su documento donde se encuentra el cursor. La hora se escribe en el formato estándar AM/PM por ejemplo 3:20 PM. Naturalmente esta hora debe estar correctamente ajustada en el reloj interno de su Amiga. Consulte el manual de instrucciones del Amiga acerca de cómo ajustar el reloj.

Herramienta Fecha

Esta herramienta introduce la fecha en su documento en la posición del cursor. Al igual que la herramienta *Hora* la fecha debe estar correctamente ajustada en su Amiga para que esto sea exacto. El formato en el cual se escribe la fecha viene determinado por la opción *Selección Formato de Fecha* en el menú *Comandos* (que se trata más adelante en este capítulo). Consulte su manual de instrucciones del Amiga acerca de cómo establecer la fecha.



Herramienta Texto Normal

Esta herramienta se utiliza para eliminar el estilo, tal como **Negrita** o *Cursiva* de una zona seleccionada de texto. Si ha estado utilizando otro estilo de texto y desea cambiar al texto normal: seleccione la parte de texto que desea cambiar, a continuación pulse sobre este icono con el botón izquierdo del ratón. La pulsación sobre la herramienta *Texto Normal* borra cualquier otro estilo que pudiera estar activado.



Herramienta Texto en Negritas

Cuando desea cambiar a texto en negritas señale este icono y pulse una vez el botón izquierdo del ratón. Desde este momento todo lo que teclee aparecerá en negritas. Pulse de nuevo el icono al final de la sección del texto en negritas. Para pasar a negritas una sección de texto ya existente: seleccione la zona, y pulse sobre este icono.

Herramienta Texto en Cursiva



Cuando pulsa sobre este icono todo lo que teclee en adelante aparecerá en cursiva. Teclee de nuevo sobre el icono para desactivar la cursiva. Para poner en cursiva una sección de texto ya existente: seleccione el área y pulse sobre este icono.

Herramienta Subrayar Texto



Cuando pulsa sobre este icono todo lo que teclee en adelante se subrayará. Teclee de nuevo sobre el icono para desactivar el subrayado. Para subrayar una sección ya existente de texto: seleccione el área y pulse sobre este icono.

Nota sobre los estilos de texto: Puede activar simultáneamente más de uno de estos estilos. Si pulsa sobre la herramienta *Cursivas* y a continuación sobre la herramienta *Subrayar* todo lo que teclee aparecerá en cursivas y subrayado al mismo tiempo. Si a continuación pulsa sobre la herramienta *Negritas* su texto aparecerá en negritas, cursivas y subrayado. Para afectar a una sección de texto ya existente, seleccione el área y a continuación pulse cualquier combinación de estilos. La herramienta *Texto Normal* eliminará todos los demás estilos.

Mayúsculas



Este herramienta cambia todo lo que está seleccionado en su texto a mayúsculas. Seleccione simplemente la sección del documento que desea que esté en mayúsculas y pulse sobre este herramienta.

Minúsculas



Es la opuesta de la herramienta *Mayúsculas*; esta herramienta cambia todo lo que está seleccionado en el texto a minúsculas.

Comienzo de línea



Pulse sobre esta herramienta y su cursor saltará al comienzo de la línea actual. Las pulsaciones múltiples desplazarán el cursor al comienzo de las líneas anteriores.



Fin de línea

Pulse sobre este herramienta para desplazar el cursor al final de la línea actual. Las pulsaciones múltiples desplazarán el cursor a los finales de las líneas sucesivas.



Comienzo de documento

Cuando pulse sobre esta herramienta el cursor salta al comienzo de su documento.



Fin del documento

Esta herramienta hará que salte el cursor al final de su documento.

El menú de Documento



Menú de Documento -Carga

Este elemento del menú carga un documento previamente almacenado desde el disco. Cuando seleccione este elemento aparecerá un *requester de Fichero* mostrando una lista de los ficheros del directorio actual. Puede cambiar los directorios pulsando sobre la caja adecuada o puede introducir el nombre de la unidad de disco deseada y del directorio en las cajas de texto. Cuando vea el nombre del fichero que desea cargar pulse simplemente sobre él y su nombre se introducirá en la caja de fichero. Pulse sobre la caja *OK* y el fichero se cargará. Si cambia de idea pulse sobre la caja *Cancelar* y volverá a la pantalla principal.

Menú de Documento - Grabar

Seleccione este elemento cuando desee grabar el documento en el que está trabajando en el disco. Si ya ha grabado el documento antes o ha estado trabajando en un documento que ya ha cargado desde el disco, entonces *Write* grabará automáticamente el documento y le devolverá a la pantalla principal. Si no ha grabado el documento todavía, se abre un requester de *Fichero* a fin de que pueda dar un nombre a su documento. Puede también especificar en qué unidad de disco y directorio desea

grabar el fichero. Cuando haya terminado de introducir un título en la caja de texto pulse sobre la caja *OK* y el documento se grabará. Si cambia de idea pulse sobre la caja *Cancelar*.

Menú de Documento - Grabar cómo

Cuando comienza a hacer una copia de seguridad de su documento o cuando desea grabar su documento en un disco distinto, utilice esta opción. Cuando selecciona esta opción se abrirá un requester de *Fichero*. Es lo mismo que la ventana de la opción *Grabar* (vea más arriba), pero le da la posibilidad de cambiar el nombre del documento, la unidad de disco y el directorio. Cuando esté todo de la manera que desea, pulse sobre la caja *OK*. Si cambia de idea pulse simplemente sobre la caja *Cancelar* y volverá a la pantalla principal.

Menú de Documento - Imprimir

Esto abre la ventana *Imprimir*. Para detalle, consulte la herramienta *Imprimir* tratada anteriormente.

Menú de Documento - Borrar todo el texto

Este elemento del menú borrará su documento actual. Si no ha grabado ya su documento, se visualizará un requester, preguntándole si está seguro de que desea borrar su documento.

Menú de Documento - Aproximadamente ...

Cuando seleccione este elemento, se abre una caja de mensajes, visualizando el número de versión actual de *Write*. Cierre la caja con el gadget *Cerrar*.

Menú de Documento - Salir

Cuando haya terminado de utilizar *Write*, seleccione esta opción. Si no ha grabado su documento, aparecerá una caja de requester preguntándole si realmente desea salir y perder todos los cambios que ha hecho. De lo contrario, *Write* terminará devolviéndonos a la pantalla Workbench.

El Menú Editar

Edit
Cut X
Copy C
Paste P
Clear highlight H
Highlight all Y

El menú *Editar* le da opciones para manipular texto que ha sido seleccionado (vea Seleccionar Texto anteriormente). Una vez que una sección de texto está seleccionado, puede *Cortar, Copiar, Añadir, Borrar Selección* y para ediciones especiales *Seleccionar Todo* el texto en un documento.

Menú Editar - Cortar

Este elemento equivale a la herramienta *Cortar* (vea más arriba).

Menú Editar - Copiar

Este elemento equivale a la herramienta *Copiar.*

Menú Editar - Añadir

Este elemento equivale a herramienta *Añadir.*

Menú Editar - Borrar Selección

Este elemento elimina la selección de texto de cualquier texto que esté resaltado. Si decide que ha resaltado la sección de texto equivocada, o después de haber *Añadido* una sección de texto a su documento puede eliminar el resaltado de la sección utilizando este elemento. El texto no se alterará utilizando *Borrar Selección.*

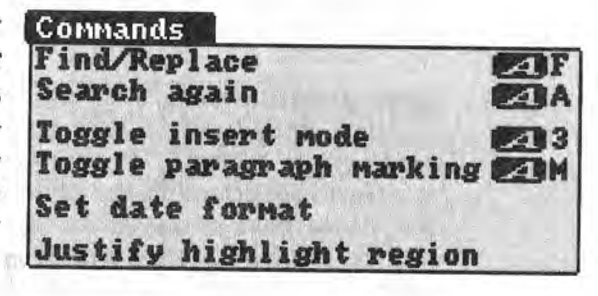
Menú Editar - Resaltar todo

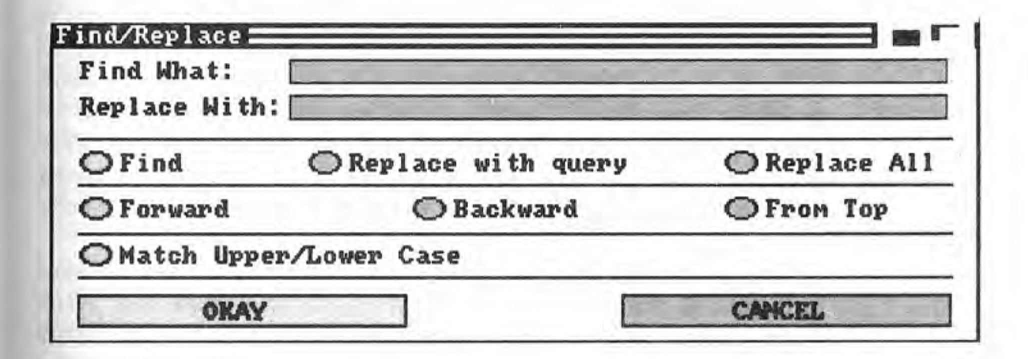
A veces puede que desee realizar una acción sobre su documento completo. En lugar de utilizar el ratón para resaltar todo el texto, puede utilizar este elemento del menú. Cuando selecciona *Resaltar Todo,* la totalidad del documento se resalta. Puede entonces hacer cosas tales como borrarlo todo, utilizando *Cortar* o cambiar la totalidad del documento a cursiva. Para eliminar el resaltado del documento utilice la opción *Borrar Selección.*

El Menú de Comandos

Menú de Comandos - Encontrar/ Reemplazar

Una de las características más potentes de un procesador de textos es su posibilidad de buscar palabras en su documento y sustituirlas por otras.





Por ejemplo: Digamos que ha escrito una historia acerca de una carrera con una "vaca" y que después se encuentra con que realmente era un "toro". En lugar de ir hacia atrás y corregir cada una de las palabras "vaca" puede hacer que el ordenador lo haga por usted en unos pocos segundos.

Cuando selecciona este elemento aparecerá una ventana *Encontrar/Reemplazar*. En la parte superior de la ventana verá dos cajas largas. La caja superior está marcada con "Encontrar qué:" y la otra caja está marcada con "Reemplazar por:". Pulse sobre la caja marcada "Encontrar qué:" e introduzca el texto que desea buscar o sustituir. En el ejemplo introduciría "vaca" en esta caja. Puede utilizar las teclas *retroceso, delete* y de flechas para modificar el texto en estas dos cajas.

A continuación pulse sobre la caja marcada "Reemplazar por:" e introduzca el texto que desea sustituir. Siguiendo el ejemplo introduciría "toro" en esta caja. (Si está simplemente buscando algo en su documento no necesita poner aquí nada).

Inmediatamente debajo de las dos cajas verá tres opciones: *Encontrar, Reemplazar con pregunta y Reemplazar* todo. Si simplemente quiere buscar la primera vez que se presenta la palabra en el texto seleccione *Buscar* pulsando sobre el círculo. Si desea que *Write* vaya a través del documento y haga todos los cambios por usted, seleccione *Reemplazar Todo* pero, si no está seguro de que quiere que *Write* sustituya todas las veces que aparece el texto de "Encontrar que:" por el texto de "Reemplazar por:" seleccione entonces *Reemplazar con pregunta.* Esto le da instrucciones a *Write* para encontrar la primera vez que aparece la palabra "Encontrar qué:" y pararse. Entonces le preguntará si desea ignorar este caso, sustituir este caso y continuar al siguiente o salir. Si selecciona ignorar o sustituir *Write* ejecutará la acción deseada y a continuación pasará al siguiente caso en que aparezca el texto "Encontrar qué:". A menos que esté muy seguro de que no hay otros casos del texto buscado es mejor utilizar la opción *Reemplazar con pregunta* la mayoría de las veces.

Si, en nuestro ejemplo, su carrera con el toro resultó ser un viaje a un rancho durante sus vacaciones, puede que desee que *Write* le pregunte antes de hacer ninguna sustitución. Porque *Write* cambiará todos los casos en que aparezcan "vaca" como "toro" y puede terminar con que le aparezcan como palabras, torociones en lugar de vacaciones.

Inmediatamente debajo de *Encontrar, Reemplazar con pregunta* y *Sustituir todo* encontrará tres opciones adicionales: *Avance, Retroceso* y *Desde arriba.* Estos elementos indican en qué dirección quiere que se realice la búsqueda. Si selecciona *Avance* entonces la búsqueda se iniciará en el punto donde se encuentra el cursor y continuará hasta el final del documento. Si selecciona *Retroceso* la búsqueda comenzará en la posición del cursor y se realizará hacia el principio del documento. Si selecciona *Desde arriba* entonces la búsqueda comenzará al principio del documento y continuará hasta el final.

La última opción de la ventana *Encontrar/Reemplazar* es *Hacer coincidir mayúsculas/minúsculas*. Si selecciona este elemento pulsando sobre el círculo, entonces *Write* identificará solamente el texto como coincidente para el texto "Encontrar qué:" si tiene las mismas letras mayúsculas y minúsculas. Por ejemplo, si se selecciona esta opción, la palabra Vaca no se considerará que es la misma que la palabra vaca. Si este elemento no se selecciona entonces las palabras VACA, VACa, VAca, Vaca, vACA, vaCA, vacA y vaca se considerarán todas como coincidentes con la palabra vaca.

También puede utilizar un "comodín" en su texto "Encontrar qué:". La interrogación es el símbolo comodín que le dice a *Write* que busque cualquier letra en sustitución de la interrogación. Por ejemplo, si pone c?ra en la caja Encontrar qué: *Write* encontrará palabras tales como cara, cera, cura. Si por otra parte, está realmente buscando una interrogación, tiene que poner una barra invertida delante del signo interrogación (/?). Así para encontrar el texto "¿qué?" tendría que introducir "qué/?) en la caja "Encontrar qué:".

Finalmente, cuando haya introducido su texto a encontrar y reemplazar y haga la elección de todas sus opciones, pulse sobre la caja *OK* en el fondo de la ventana para iniciar la búsqueda. Si cambia de idea, pulse simplemente sobre la caja *CANCELAR* y volverá a la pantalla principal.

Menú de Comandos - Buscar de nuevo

Después de una búsqueda interrumpida o una sesión de *Encontrar y Reemplazar* puede continuar buscando sin tener que ir a través de las selecciones de la ventana Encontrar/Reemplazar. Seleccione simplemente esta opción y se repetirá la búsqueda.

Menú de Comandos - Cambio del modo de inserción

Normalmente, cuando está introduciendo texto en la pantalla principal, se encuentra en el modo de inserción. Esto significa que si desplaza el cursor al centro de una frase y comienza a teclear, las palabras a la derecha del cursor se desplazan dejando el sitio para el nuevo texto. Si prefiere que el nuevo texto se

escriba sobre el texto existente, seleccione simplemente esta opción. A continuación, cuando teclee en la mitad de una frase, el nuevo texto borrará el texto anterior pasando por encima. Para volver de nuevo al modo de inserción seleccione de nuevo este elemento.

Menú de Comandos - Cambio del marcado de párrafos

Cuando pulse la tecla *Return*, *Write* coloca un código oculto en su documento diferenciando el final de una línea del final de un párrafo. Para ver estos códigos, representado como el símbolo ¶, seleccione esta opción del menú. Para ocultar los códigos ¶ seleccione de nuevo la opción.

Menú de Comandos - Ajuste del formato de fecha

Esta opción del menú determina el formato en el cual se presentará la fecha cuando se seleccione la herramienta *Fecha*. Los formatos disponibles son:

- día-mes-año, por ejemplo 18-08-1989
- mes-día-año, por ejemplo 08-18-1989
- año/mes/día, por ejemplo 1989/08/18
- Mes dia, año, por ejemplo Septiembre 18, 1989

Menú de Comandos - Justificar zona seleccionada

Una nota sobre los códigos de formato: Acciones tales como la justificación solamente tienen resultados visibles cuando se imprime un documento. En la pantalla, una sección de texto justificada en el centro queda encerrada por los símbolos § jc. Este es un *Código de formato* y es la manera en que *Write* puede producir documentos con aspecto profesional sin que la edición de texto vaya a paso de tortuga. Los códigos de formato se tratan a fondo en una sección posterior de este capítulo.

Justificar zona seleccionada - Izquierda

Es necesario primero resaltar un área de texto para utilizar esta opción del menú. Este es el formato por defecto cuando arranca *Write*. Indica que cada línea de su documento comenzará alineada con el margen izquierdo mientras que el lado derecho del texto variará dependiendo de la longitud de la línea. Esto es lo que se llama *Alineación a la izquierda*. Todo su texto tendrá el

mismo aspecto que presenta en la pantalla independientemente de las herramientas de formato que seleccione. Solamente verá diferencias cuando imprima su documento en una impresora. El código de formato § jl aparecerá en su texto en su propia línea.

Justificar zona seleccionada - Centro

Cuando quiera que algo quede centrado en la página, como por ejemplo el título de un informe o su nombre en un resumen, resalte la zona de texto y utilice esta opción del menú. Verá que aparecerá § jc en su texto. Todo lo que teclee a partir de entonces (hasta que *Write* encuentre un código de formato de justificación distinto) estará centrado en la página cuando imprima el documento. Recuerde, no estará centrado en la pantalla sino solamente en la página impresa.

Justificar zona seleccionada - Derecha

Si desea que su impresión quede alineada en el margen derecho de la página (llamado a veces Justificación a la derecha) seleccione esta opción del menú. Verá que aparece un § jr en su texto. A partir de aquí todo lo que teclee se justificará a la derecha hasta que *Write* encuentre un código de formato de justificación distinto. De nuevo, el texto de la pantalla no aparecerá justificado a la derecha, solamente verá esto en la salida impresa.

Zona a justificar zona seleccionada - Herramienta de justificación

Cuando desea que la salida impresa aparezca justificada tanto a la izquierda como a la derecha (igual que las páginas de un libro) utilice la herramienta *Justificar*. Cuando pulse sobre esta herramienta verá que aparece un § jf en su texto. A partir de ese momento (hasta que *Write* encuentre un código de formato de justificación distinto) sus páginas impresas estarán justificadas. Una vez más el texto en la pantalla no aparecerá justificado sino solamente en la salida impresa.

Menú de Estilos

Styles
Bold text B
Italic text I
Underlined text _
Bold off b
Italic off i
Underline off -
Normal text N

El menú de *Estilos* le proporciona otro medio de cambiar la forma en que aparece su texto. Aquí todas las opciones ejecutan exactamente las mismas funciones que las herramientas de *Estilo* descritas anteriormente. He aquí una breve lista de los elementos y sus funciones.

Para una descripción más detallada vea las descripciones de las herramientas de *Estilo* anteriores.

Menú de Estilos - Texto en negrita

Este activa el estilo de negritas. Todo el texto introducido después de elegir esta opción aparecerá en negritas y todo el texto seleccionado se cambiará a negritas.

Menú de Estilos - Texto en cursiva

Este activa el estilo de letra cursiva. Todo el texto introducido después de elegir esta opción aparecerá en cursiva y todo el texto seleccionado se cambiará a cursiva.

Menú de Estilos - Texto subrayado

Esta activa el modo de subrayado. Todo el texto introducido después de elegir esta opción aparecerá subrayado y todo el texto resaltado se subrayará.

Menú de Estilos - Cancelar negrita

Esta desactiva el modo de negritas. Todo el texto introducido después de elegir esta opción dejará de aparecer en negritas y el texto seleccionado perderá el estilo de negritas.

Menú de Estilos - Cursiva desactivada

Esta desactiva el modo del tipo cursiva. Todo el texto introducido después de elegir esta opción dejará de aparecer en cursiva y todo el texto seleccionado perderá el estilo cursiva.

Menú de Estilos - Subrayado desactivado

Esta desactiva el modo de subrayado. Todo el texto introducido después de elegir esta opción dejará de estar subrayado y todo el texto seleccionado perderá el subrayado.

Menú de Estilos - Texto normal

Esto desactiva todos los modos de estilo de tipo especial. Todo el texto introducido después de elegir esta opción aparecerá en el estilo de tipo normal y todo el texto seleccionado cambiará al tipo de texto normal eliminando las negritas, cursivas y subrayados.

Nota: Esta opción NO DESACTIVA todos los demás estilos de tipos que estén activados.

Menú del Cursor

El menú del *Cursor* le proporciona todas las opciones para desplazar el cursor a través de su documento. Aún cuando resulta difícil al comenzar, probablemente terminará por memorizar todos las opciones del teclado porque son más rápidas. Recuerde, siempre puede utilizar las teclas de flechas o el ratón para desplazarse rápidamente a través de su documento.

Cursor	
Top of file	(C-UP)
End of file	(C-DN)
Up screen	(A-UP)
Down screen	(A-DN)
Up paragraph	(S-UP)
Down paragraph	(S-DN)
Start of line	(S-LT)
End of line	(S-RT)
Previous word	(A-LT)
Next word	(A-RT)
Center cursor	(C-c)
Restore position	(SC-c)

Menú del Cursor - Comienzo del fichero

Esto desplaza el cursor al comienzo de su documento.

Menú del Cursor - Fin del fichero

Esto desplaza el cursor al final de su documento.

Menú del Cursor - Pantalla arriba

Esto hace saltar su cursor hacia atrás 23 líneas en su documento. En lugar de un comando de desplazamiento del cursor, esto se parece más a un comando de desplazamiento de la pantalla.

La selección de esta opción sustituye las 23 líneas de texto de su pantalla por las 23 líneas que inmediatamente las preceden.

Menú del Cursor - Pantalla abajo

Esto hace saltar su cursor 23 líneas hacia adelante en su documento. Al igual que el comando pantalla arriba, esto se parece más al comando de desplazamiento de pantalla. Le permite ver las 23 líneas siguientes de texto de su documento. Esto es una sencilla forma de leer su documento pantalla a pantalla.

Menú del Cursor - Párrafo arriba

Esto hace saltar su cursor hacia atrás al comienzo del párrafo actual. Si el cursor se encuentra ya al principio de un párrafo, saltará al comienzo del párrafo anterior.

Menú del Cursor - Párrafo abajo

Esto hace saltar su cursor hacia abajo al comienzo del párrafo siguiente de su documento.

Menú del Cursor - Comienzo de línea

Esto hace saltar su cursor al comienzo de la línea actual. Si el cursor ya se encuentra al comienzo de una línea saltará entonces al comienzo de la línea anterior.

Menú del Cursor - Fin de línea

Esto hace saltar su cursor al final de la línea actual. Si el cursor ya se encuentra al final de una línea saltará al final de la línea siguiente.

Nota: Una línea no es lo mismo que una frase. ***Write*** considera el final de una línea como la palabra que se encuentra más a la derecha en su pantalla.

Menú del Cursor - Palabra anterior

Esto hace saltar su cursor hacia atrás a la primera letra de la palabra anterior en su documento.

Menú del Cursor - Palabra siguiente

Esto hace saltar su cursor hacia adelante hasta la primera letra de la palabra siguiente en su documento.

Menú del Cursor - Cursor centrado

Este comando sitúa su cursor en el centro de la pantalla sin cambiar su posición en el documento. Por ejemplo, si su cursor se encuentra en la parte superior de la pantalla, este comando hará que se desplace su texto hacia abajo 10 líneas, pero su cursor continuará en la misma posición en el documento. Si su cursor se encuentra en el fondo de la pantalla el texto se moverá hacia arriba 10 líneas.

Menú del Cursor - Restaurar posición

Este comando funciona con el comando *Marcar posición* (vea más adelante). Una vez que haya marcado una posición en su texto y a continuación haya movido su cursor, esta opción le devolverá el cursor al punto marcado.

Características avanzadas

Existen algunas características más avanzadas en *Write* que puede utilizar para personalizar sus impresos, ampliar las posibilidades de *Encontrar/Reemplazar*, e incluso fusionar documentos o partes de documentos. Examinaremos estas características especiales una por una.

Códigos de formato (Shift Alt-S)

La mayoría de las características especiales implican el uso de códigos de formato. Códigos de formato (a veces llamados códigos incrustados porque están "incrustados" en su documento) son símbolos especiales que dan instrucciones a *Write* para realizar alguna tarea especial. Cuando *Write* encuentra un código de formato en un documento mientras se imprime (y a veces durante otras operaciones) se para y trata los códigos como instrucciones en lugar de como texto imprimible.

Después de seleccionar un área del texto, elija la opción *Centrar* la región seleccionada. Justificar en el menú de *Comandos* y verá un ejemplo de un código de formato. Ocurren tres cosas. Primero, el cursor avanza a la línea siguiente. Segundo, aparece

un § jc en la nueva línea. Y tercero, el cursor avanza una línea de nuevo después de § jc. Cuando pase a imprimir el documento *Write* llegará al § jc y comenzará a imprimir su texto justificado en el centro de la página.

Aun cuando *Write* no trata el § jc como texto durante la impresión, usted puede hacerlo cuando trabaja en su documento. En otras palabras, los códigos de formatos (incluyendo los marcadores de párrafos) se pueden borrar, cortar, copiar y añadir. Puede incluso utilizar *Encontrar/Reemplazar* para buscar y para introducir códigos de formato.

Solamente existen algunas reglas sencillas para los códigos de formato. Deben aparecer bien al principio del documento o en una línea exclusiva y deben comenzar con un símbolo ?. Hay una excepción a estas reglas; puede tener más de un código de formato en una línea cuando están separados por dos puntos. En ese caso sólo necesita el símbolo § una vez al comienzo de la línea.

Para introducir códigos de formato en su documento pulse la tecla *Return* (a menos que ya se encuentre al principio del documento) y pulse *Shift Alt S* (que significa pulsar *Shift* y *Alt* y *S* al mismo tiempo. Verá que aparece un § en la línea. A continuación puede introducir sus instrucciones del código de formato. Termine la secuencia de instrucciones pulsando de nuevo *Return*.

En la lista que sigue de instrucciones de código de formato verá a veces <n>. Esto significa que *Write* espera ver un número aquí como parte de la instrucción.

Márgenes

Cuando pasa a imprimir su documento *Write* utiliza normalmente los ajustes de márgenes utilizados en *Preferencias* (ver su manual del Amiga para el ajuste de Preferencias). Para cancelar estos ajustes de márgenes puede utilizar códigos de formato. Puesto que *Write* le permite imprimir el lado izquierdo, el lado derecho o ambas páginas, *Write* también le permite establecer los márgenes para las páginas de lado izquierdo, lado derecho o para ambas.

Márgenes izquierdos

Aquí están los códigos para establecer los márgenes izquierdos (recuerde, la secuencia completa para estas instrucciones sería *Return, Shift Alt S,* la instrucción, a continuación *Return*).

§ lm <n>	esto ajusta los márgenes izquierdos para ambas páginas
§ lb <n>	esto también ajusta los márgenes izquierdos para ambas páginas
§ ll <n>	esto ajusta los márgenes izquierdos para las páginas del lado izquierdo (páginas con numeración par)
§ lr <n>	esto ajusta los márgenes izquierdos para las páginas del lado derecho (páginas con numeración impar)

Por ejemplo: si desea establecer el margen izquierdo para ambas páginas a diez espacios, utilizará esta secuencia:

Return, Shift Alt S, lm10, *Return*

o

Return, Shift Alt S, lb10, *Return*

y presentarán un aspecto similar al siguiente:

§ lm10

o

§ lb10

Si deseaba especificar los márgenes izquierdos para las páginas izquierdas a 5 y los márgenes izquierdos para las páginas derechas a 7 (colocando ambas instrucciones del código de

formato en la misma línea) la línea resultante sería similar a ésta:

§ ll5:lr7

Márgenes derechos

El ajuste de los márgenes derechos para sus páginas es el mismo que el de los márgenes izquierdos. Cuando establece los márgenes derechos está realmente estableciendo el máximo número de caracteres que se imprimirá en una línea (incluyendo el número de espacios en el margen izquierdo). Para determinar el número de caracteres que se imprimirán en una línea, reste el ajuste del margen izquierdo del ajuste del margen derecho y añada uno. Por tanto, si establece el margen izquierdo a 5 y el margen derecho a 75, el número real de caracteres impresos en una línea será de 71. He aquí los códigos para establecer los márgenes derechos:

§ rm <n> ajusta los márgenes derechos para ambas páginas

§ rb <n> ajusta los márgenes derechos de nuevo para ambas páginas

§ rl <n> ajusta los márgenes derechos para las páginas del lado izquierdo (páginas de numeración par)

§ rr <n> ajusta los márgenes derechos para las páginas del lado derecho (páginas de numeración impar)

Por ejemplo: si establece los márgenes derechos para las páginas del lado derecho a 70, su aspecto será como sigue:

§ rr70

A veces es más fácil ajustar simultáneamente los márgenes derecho e izquierdo en la misma línea separando las instrucciones con dos puntos. Parecido a esto:

§ lm10:rm70

Esto ajustará el margen izquierdo para ambas páginas a 10 y el margen derecho para ambas páginas a 70. Evidentemente, no querrá ajustar sus márgenes derechos a valores mayores que el ancho de su papel. Tampoco querrá establecer sus márgenes derechos demasiado bajos o sus márgenes izquierdos demasiado altos.

Formatos de página

Puede utilizar códigos de formato para establecer la longitud de una página, el número de líneas impresas en una página y los márgenes superior e inferior. Si no da instrucciones de formato de página especiales a *Write* los valores se toman de *Preferencias.*

Longitud de página pp<n>

Si tuviera que cambiar páginas de tamaño *Carta* a tamaño *Legal,* tendría que establecer los valores de la longitud de página. Normalmente estos valores vienen determinados por la longitud de página y las líneas por pulgada ajustados en preferencias. Normalmente los valores son:

Tamaño carta con 6 líneas por pulgada = 66 líneas

Tamaño carta con 8 líneas por pulgada = 88 líneas

Tamaño legal con 6 líneas por pulgada = 84 líneas

Tamaño legal con 8 líneas por pulgada = 112 líneas

Para establecer la longitud de página utilice pp<n>. Por ejemplo:

§ pp84

Esto corregirá el ajuste para una página de longitud correspondiente al tamaño *Legal* a 6 líneas por pulgada.

Longitud de texto pg<n>

Puede establecer el número de líneas de texto (incluyendo cabeceras y pies) utilizando el código de formato pg<n>. Normalmente el valor por defecto es 12 ó 16 líneas menos que la longitud de página, dependiendo de las líneas por pulgada ajustadas. Esto permite un margen de una pulgada en la parte

superior y en la inferior de la página. El formato para la longitud de texto es:

§ pg<n>

Por ejemplo:

§ pg52

establecería la longitud de texto en 52 líneas en lugar del valor por defecto de 54 (si estuviese utilizando 66 líneas a 6 líneas por pulgada).

Margen superior tm<n>

Para establecer el margen superior utilice tm<n>. Por ejemplo:

§ tm10

ajustaría el margen superior a 10 líneas.

Espaciado de línea sp<n>

Mientras la ventana *Documento* de impresión (vea más arriba) le permite especificar espaciado sencillo, doble o triple, también puede especificar la salida utilizando códigos de formato. Por ejemplo:

§ sp4

ajustaría el espaciado de líneas de manera que hubiese 4 líneas en blanco entre cada línea de texto. En este caso el valor n no puede ser mayor de 6.

Cabeceras y pies

Las cabeceras y pies son textos que aparecen en la parte superior o interior de cada página que se imprime. Al igual que los márgenes, puede establecer cabeceras y pies para las páginas del lado derecho, lado izquierdo o para ambas páginas utilizando códigos de formato. Por ejemplo, en un libro puede ver el nombre del autor en la parte superior izquierda de cada página del lado izquierdo, el título del capítulo en la parte superior

derecha de cada página del lado derecho y el número de la página centrado en la parte inferior de cada página.

En cada uno de los ejemplos que siguen puede utilizar el signo # donde quiere que *Write* inserte el número de página adecuado y cuando vea <texto> puede sustituir el texto que desee.

Tiene cinco elecciones posibles cuando establece cabeceras y pies.

1. Puede especificar si desea que aparezcan en el lado izquierdo, lado derecho o en ambas páginas.

2. Puede especificar dónde tiene que aparecer el texto en cada página: a la izquierda, centrado o a la derecha.

3. Puede especificar el número de líneas que ocupará.

4. Puede cambiar el margen izquierdo.

5. Puede cambiar el margen derecho.

Para especificar en qué páginas aparecerá la cabecera o el pie utilice los siguientes códigos de formato:

§ hb para que aparezca la misma cabecera en ambas páginas

§ hl para que la cabecera aparezca en las páginas del lado izquierdo

§ hr para que la cabecera aparezca en las páginas del lado derecho

§ fb para que el mismo pie aparezca en ambas páginas

§ fl para que el pie aparezca en las páginas del lado izquierdo

§ fr para que el pie aparezca en las páginas del lado derecho

A continuación del código de formato introducirá su texto dentro del primer juego de comillas que aparecerá a la izquierda de la

página impresa, texto dentro del segundo juego de comillas que aparecerá centrado en la página y texto dentro del tercer juego de comillas que aparecerá a la derecha de la página. El formato para las cabeceras que aparecen en ambas páginas sería:

§ hb"<texto>","<texto>","<texto>"

Por tanto una línea de código de formato semejante a ésta:

§ hl"IZQUIERDA","CENTRO","DERECHA"

imprimiría cabeceras en la parte superior de todas las páginas de la izquierda (observe que hl especifica cabecera a la izquierda). La palabra IZQUIERDA aparecería en la parte superior izquierda, CENTRO aparecería centrada en la parte superior y DERECHA aparecería en la parte superior derecha. Una línea de códigos de formato tal como ésta:

§ fb"John","Fred","Bill"

imprimiría pies en todas las páginas (observe la fb) con John en la parte inferior izquierda, Fred centrado en la parte inferior y Bill en la parte inferior derecha.

Si desea cambiar el número de página que aparece en una cabecera o en un pie ponga simplemente el signo # (*shift* 3) dentro de uno de los juegos de comillas. Si no desea que aparezca texto en ninguno de los tres lugares deberá continuar introduciendo los tres juegos de comillas pero sin poner nada entre las comillas donde no desee que aparezca algo. Por ejemplo, si desease que el nombre de su perro apareciese en la parte superior izquierda y el número de página en la parte superior derecha de cada página su línea sería como la siguiente:

§ hb"Rover","","#"

Para establecer el número de líneas para sus cabeceras o pies utilice hs<n> o fs<n>. Normalmente, las cabeceras y los pies ocupan dos líneas (una para la cabecera o pie y una línea en

blanco). Si desea cambiar el número de líneas a cinco tendría que introducir:

§ hs5

Finalmente, puede establecer los márgenes izquierdo y derecho para sus cabeceras y pies.

Nota: Estos códigos de formato establecen los márgenes tanto para las cabeceras como para los pies al mismo tiempo. Los códigos son:

§ Lm<n>	Ajusta el margen izquierdo de la cabecera/pie para todas las páginas
§ Lb<n>	También ajusta el margen izquierdo de la cabecera/pie para todas las páginas
§ Ll<n>	Ajusta el margen izquierdo de la cabecera/pie para las páginas del lado izquierdo
§ Lr<n>	Ajusta el margen izquierdo de la cabecera/pie para las páginas del lado derecho
§ Rm<n>	Ajusta el margen derecho de la cabecera/pie para todas las páginas
§ Rb<n>	También ajusta el margen derecho de la cabecera/pie para todas las páginas
§ Rl<n>	Ajusta el margen derecho de la cabecera/pie para las páginas del lado izquierdo
§ Rr<n>	Ajusta el margen derecho de la cabecera/pie para las páginas del lado derecho

Esto resulta cómodo si está imprimiendo su documento en formato de libro y necesita márgenes mayores donde las páginas se encuadernan. La línea de códigos tendría un aspecto semejante al siguiente:

§Ll5:Rl10:Lr10:Rr5

Esto ajustaría los márgenes de la cabecera y del pie de manera que las páginas del lado izquierdo tendrían un margen izquierdo de 5 espacios y un margen derecho de 10 espacios, mientras que las páginas del lado derecho tendrían unos márgenes de la cabecera y del pie ajustados a 10 espacios para el margen izquierdo y 5 espacios para el margen derecho.

Para desactivar una cabecera o un pie después de haberse especificado uno, utilice el código de formato de cabecera o pie sin texto a continuación. Por ejemplo:

§ hb

o

§ fb

Otros códigos de formato

Comenzar por el número de página pn<n>

Normalmente, cuando desea imprimir números de página en cabeceras o pies, *Write* comienza con la página número 1. Pero si está imprimiendo capítulos de un libro y cada capítulo consiste en un fichero distinto, no querrá que cada capítulo comience por la página número 1. Con pn<n> puede cambiar el número de la página de comienzo utilizando la siguiente línea de código de formato:

§ pn<n>

Por ejemplo:

§ pn20

comenzaría imprimiendo su documento utilizando 20 como número de la primera página, 21 para la segunda página, etc. Observe que esto NO es lo mismo que la primera página: el número en la ventana *Imprimir documento* (véase más arriba) que cambia la página por la que comienza la impresión. Este código

SOLAMENTE cambia los números de las páginas. Por tanto, si ajusta el número de página a 20 y el número Primera Página: a 1, la primera página impresa será la primera página de su documento pero tendrá el número 20 en la cabecera o en el pie. Si establece el número de página a 20 y el número "Primera Página:" a 5, entonces la primera página que saldrá de su impresora será la quinta página de su documento pero tendrá el número 25 impreso en la cabecera o en el pie.

Expulsar página ep

A veces querrá obligar a que *Write* comience a imprimir una nueva página a mitad del documento aun cuando la página no esté llena. Al final de un capítulo o sección, por ejemplo. Cuando introduzca un código de formato ep *Write* interrumpirá la impresión de texto en la página actual e imprimirá cualquier pie en la parte inferior de la página (si ha establecido uno) y a continuación seguirá imprimiendo su documento al comienzo de la página siguiente. El formato es simplemente.

§ ep

Comentarios cm

Si desea insertar un comentario en su documento que no se imprima utilice simplemente el código de formato cm. Cualquier texto que aparezca en la misma línea solamente aparecerá en su pantalla pero no en los impresos. El formato es:

§ cm<texto>

donde <texto> consiste en los comentarios que quiera introducir. Observe que *Write* ignora *cualquier cosa* en la línea después de cm, por lo tanto debe ser el último código de formato en una línea si está utilizando códigos múltiples separados por dos puntos. Mejor aún, sitúe sus comentarios en una línea separada.

Pausa con comentario ps

Si desea interrumpir la impresión en un cierto punto a mitad de su documento (para cambiar ruedas de impresión o cintas de color, por ejemplo) utilice el código de formato ps. Cuando *Write* encuentra un código de formato ps en un documento interrumpe la impresión y visualiza su comentario en la pantalla.

El comentario visualizado es cualquier texto que haya tecleado en la misma línea después de ps. Si no hay nada más tecleado en la línea después de ps el mensaje será entonces "Reanudar impresión". Por ejemplo:

§ ps Cambie ahora la rueda de impresión

hará que *Write* se pare durante el proceso de impresión en este punto y que una caja de requester visualice las palabras "A) Cambie ahora la rueda de impresión" y "Pulse sobre el mensaje o pulse "A"" encima de él. Para reanudar la impresión pulse simplemente sobre el mensaje o pulse la tecla A.

Control de "Viuda" y "Huérfano" wo

"Viudas" y "Huérfanos" son efectos secundarios de preparar ficheros de texto en páginas cuando se imprimen, y normalmente se consideran no deseables. Se produce una "viuda" cuando la última línea de un párrafo de varias líneas aparece sola en la parte superior de la página. Un "huérfano" es lo opuesto - la primera línea de un párrafo aparece sola al final de una página. Puesto que es una labor tediosa el arreglar las viudas y huérfanos manualmente (introduciendo cambios de página con el código de formato "ep") después de haber hecho una impresión de prueba, *Write* le proporciona un modo de detectar y eliminar viudas y huérfanos automáticamente. Esto consiste en:

§ wo+ Para activar el control de viudas y huérfanos
§ wo- Para desactivarlo

Códigos de escape especiales de la impresora

Si desea enviar códigos especiales ANSI a su impresora (llamados a veces códigos de escape) pulse simplemente la tecla escape, el código de la impresora y a continuación la tecla escape. Cuando pulse la tecla escape aparecerá en su pantalla una "e" en video inverso.

Las secuencias de escape de la impresora se envían "en bruto", sin que *Write* realmente sepa lo que hace. Por tanto, tenga cuidado si utiliza estas secuencias. Su impreso puede no estar formateado correctamente.

No todas las secuencias de impresora funcionan con todas las impresoras. Algunas secuencias utilizadas con la impresora que no corresponde pueden dar por resultado una impresión confusa, alimentaciones de páginas en la dirección incorrecta o incluso un bloqueo de la impresora que exija la reinicialización de la misma. Consulte el manual de su impresora para un listado completo de los códigos de escape disponibles en su impresora.

Espacios duros Ctrl<space>

Normalmente *Write* arrastrará la última palabra de una línea a la línea siguiente si es demasiado larga para que pueda encajar. Pero hay ocasiones en las que no es deseable separar palabras particulares. Si, por ejemplo, estuviera escribiendo acerca del Noticiario ABC puede que no deseara que la palabra "Noticiario" apareciera aislada al final de una línea con la palabra ABC comenzando la línea siguiente. Para asegurarse de que esto no ocurre utilice un *Ctrl*<space> (mantenga pulsada la tecla *Ctrl* y pulse la barra espaciadora) entre las palabras. En lugar de un blanco aparecerá un bloque relleno. Ahora, aun cuando ***Write*** tratará ambas palabras como si fuera una palabra larga, cuando imprima su documento habrá un espacio normal entre ellas.

Caracteres especiales

Write soporta el juego completo de caracteres del Amiga incluyendo aquellos caracteres que no están marcados en su teclado. Para generar cualquiera de los caracteres especiales tiene que pulsar y mantener pulsada la tecla *Alt* mientras pulsa la tecla deseada. Por ejemplo, *Alt* más la tecla e le da el símbolo de marca registrada (C), *Alt* más la tecla 1 le da el símbolo de la libra inglesa £. En el material de referencia de su Amiga puede encontrar una lista de los caracteres especiales.

También puede generar letras acentuadas en *Write*. El procedimiento para acentuar letras es ligeramente diferente del que se utiliza para otros caracteres especiales. Primero tiene que pulsar una combinación de letras *Alt* tecla acentuada y a continuación la vocal que desea que esté acentuada. Por ejemplo, si pulsa *Alt* y la tecla *k* simultáneamente no aparecerá nada en la pantalla, pero si pulsa entonces la tecla e tendrá una diéresis (dos puntos) encima de ella. Los cinco acentos que pueden obtenerse de esta manera son:

Alt f	proporciona un acento agudo sobre la vocal siguiente
Alt g	proporciona un acento grave sobre la vocal siguiente
Alt h	proporciona una diéresis sobre la vocal siguiente
Alt j	proporciona una tilde sobre la vocal siguiente
Alt k	proporciona un acento circunflejo sobre la vocal siguiente

Observe que el hecho de que pueda ver los caracteres especiales y acentos en su pantalla no significa que su impresora pueda reproducirlos. Tendrá que comprobar el manual de su impresora.

Características avanzadas de encontrar/reemplazar

La función *Encontrar/Reemplazar* (véase más arriba) puede hacer algo más que buscar simplemente texto en su documento. También puede buscar códigos de formato, marcadores de párrafo y marcas de teclas de escape. Para encontrar o para reemplazar esos caracteres especiales tiene que utilizar el símbolo "Caret" (*shift 6*) seguido de un carácter. He aquí una lista de los códigos de búsqueda de caracteres especiales:

^j	Marcador de párrafo (¶)
^n	Marcador de texto normal
^B	Marcador de negrilla activada
^b	Marcador de negrilla desactivada
^I	Marcador de cursiva activada
^i	Marcador de cursiva desactivada
^U	Marcador de subrayado activado
^u	Marcador de subrayado desactivado
^e	Marca de escape (ESC)
^<space>	Marca de espacio duro (HDSP)

Por ejemplo, si desea pasar a través de un documento y pasar a cursiva todos los casos en que aparezcan las palabras "Por favor" introduciría Por favor en la caja "Encontrar qué:" y pondría ^I Por favor^i en la caja "Reemplazar por:".

Comandos avanzados adicionales

Marcado de posiciones

Durante la edición a veces es cómodo marcar un lugar de manera que pueda volver a él más adelante sin tener que buscar a través del documento. *Write* le permite marcar hasta cuatro posiciones utilizando las teclas de función de uno a cuatro. Para marcar una posición en su documento pulse simplemente *Shift F1* (*Shift* y la tecla de *Función 1*), *Shift F2*, *Shift F3* o *Shift F4*. En la barra de título aparecerá el mensaje "Posición almacenada durante un momento". Más adelante cuando desee volver a ese lugar, pulse simplemente la tecla de función adecuada. Pulsando *F1* se devolverá el cursor a la posición marcada con *Shift F1*, *F2* le volverá a la posición *Shift F2*, etc.

También puede utilizar el elemento del menú de arrastre en el menú de cursor (vea *Restaurar posición* más arriba) o utilizar *Shift Ctrl C* para saltar hacia atrás a la posición *Shift F1*.

Seleccionado

Puede utilizar el ratón para resaltar secciones de texto (vea Texto seleccionado anteriormente), pero también puede utilizar las teclas de función. Para seleccionar una parte de texto utilizando las teclas de función mueva su cursor al comienzo del texto que desea marcar y pulse *Shift F5* (*Shift* y la tecla *F5*). En la barra del título verá el mensaje "Comienzo del seleccionado activado". Ahora mueva el cursor al final del texto a resaltar y pulse *Shift F6*. Verá que el texto se destaca y que aparece en la barra de títulos "Final de seleccionado activado".

Puede volver a utilizar la marca *Comenzar de nuevo* varias veces si lo desea desplazando el cursor y pulsando *Shift F6* de nuevo para marcar el nuevo "final del resaltado".

Cortar y copiar avanzados

Cuando utilice las funciones *Cortar* o *Copiar* (vea Cortar y Copiar más arriba), el texto se almacena en el *Clipboard*. Normalmente, el texto anterior se borra de este área cuando se seleccionan estas funciones, sin embargo, puede hacer que se AÑADA texto a la zona, sin borrar lo que está almacenado allí, si no utiliza las teclas de cursor (flechas). Por ejemplo, si selecciona una palabra

y elige Cortar o Copiar, la palabra se almacena. Ahora, utilizando solamente el ratón, seleccione una palabra distinta o parte de texto y seleccione de nuevo *Cortar* o *Copiar*. El nuevo texto se añadirá al final del texto anterior. Cuando seleccione *Añadir* (vea Añadir más arriba) ambas secciones de texto se insertarán en su documento.

Barra de estado

Si pulsa *Shift F9* verá que cambia la barra de título. En lugar del nombre del documento verá dos tipos de información acerca de su documento. Primero, verá el tamaño de su documento en bytes. Puede pensar en los bytes como el número de caracteres de su documento (incluyendo espacios, marcadores de párrafos y códigos de formato). Segundo, verá un valor que le indica dónde se encuentra el cursor dentro de su documento como un porcentaje del tamaño del mismo.

Teclado

Puede utilizar el teclado de su Amiga bien para introducir números en su texto o bien como otro medio de desplazar el cursor por su documento. Para utilizar el teclado como control del cursor pulse simplemente *Alt F8*. Esto hace cambiar el teclado entre control del cursor y números. Cuando pulse *Alt F8* verá un mensaje en la barra de títulos que dice "Num-lock desactivado". Si pulsa de nuevo *Alt F8* obtendrá un mensaje que dirá "Num-lock activado". Cuando *Number lock* está ACTIVADO el teclado le permitirá introducir números en su texto. Cuando *Number lock* está DESACTIVADO podrá utilizar el teclado para el movimiento del cursor.

PAINT

A P P E T I Z E R

Gráficos sorprendentes - Una de las muchas razones para comprar un Amiga. En primer lugar. el ***Amiga Appetizer*** proporciona una sencilla aunque potente forma de comenzar inmediatamente a crear dibujos en su ordenador Amiga. Sencillo de aprender, ***Paint*** le permite "dibujar" formas con detalle y color sorprendente a través del ratón de su Amiga.

Para comenzar

Para comenzar, desplace el puntero al icono ***Paint*** y pulse dos veces el botón izquierdo del ratón. En unos momentos aparecerá en la pantalla ***Paint***. Dos secciones del programa son visibles inmediatamente, la ventana *Herramientas* y la ventana *Color*, y las otras dos están ocultas a la vista. Son el menú de Proyecto y la ventana *Paleta*.

En la parte inferior izquierda de la pantalla existe una estrecha ventana que muestra una selección de "herramientas". Es la ventana *Herramientas* que puede desplazarse alrededor del área de trabajo con la barra de arrastre y puede ocultarse con el gadget *Cerrar*.

En el ángulo inferior derecho de la pantalla existe una ventana con una barra totalmente coloreada y 16 cajas de colores. Esta es la ventana *Color* donde se seleccionan y modifican los colores. La ventana *Color* puede desplazarse y ocultarse de la misma manera que la ventana *Herramientas*. Utilice la ventana *Color* para abrir la ventana *Paleta*. Utilizando la ventana *Paleta* puede cambiar los 16 colores que está utilizando. La ventana *Paleta* se activa cuando se mueve el puntero a la barra totalmente coloreada en la parte superior de la ventana *Color* (es negra cuando arranca inicialmente ***Paint***) y se pulsa el botón izquierdo del ratón.

Hay otra lista de opciones. Se llama el menú de Proyecto e incluye opciones para grabar y cargar dibujos en el disco, mostrar las ventanas de herramientas y color cuando están ocultas y salir del programa *Paint*.

Estas son las cuatro secciones del programa *Paint*. Examinemos cada una de ellas en detalle.

La ventana de herramientas

Todas las herramientas disponibles para dibujar y escribir en la pantalla se muestran en esta ventana vertical.



Pinceles predefinidos

Hay ocho pinceles predefinidos: cuatro pinceles redondos, comenzando por un pincel redondo muy pequeño para trabajos de detalle, y cuatro pinceles cuadrados de pequeño a grande. Cuando se carga el programa Paint, se selecciona automáticamente el pincel redondo más pequeño. Para cambiar los pinceles, desplace el puntero al nuevo pincel y pulse una vez el botón izquierdo del ratón. Una vez que haya elegido un pincel, desplace el puntero de nuevo a la zona principal de dibujo. El nuevo pincel se podrá ver en el centro de la cruz que constituye el puntero. Para comenzar a dibujar, presione y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón mientras desplaza el puntero por la pantalla.



Herramienta de dibujo a mano alzada

Este icono tiene dos mitades. Cuando pulsa sobre la mitad superior, se selecciona el modo de dibujo a mano alzada a trazos. Al dibujar en este modo, el pincel deja un rastro de puntos a través de la pantalla en lugar de una línea contínua. Cuanto más deprisa vaya, tanto más separados estarán los puntos. Pulsando sobre la mitad inferior del icono se selecciona el modo de dibujo a mano alzada de línea contínua. Línea contínua significa que no habrá interrupciones en las líneas que dibujo. Si va demasiado deprisa el programa puede tardar unos momentos en seguirle. En ese caso, vaya más despacio.



Modo de texto

Cuando pulse sobre este icono aparecerá un buzón con un espacio en el que puede teclear utilizando el teclado del Amiga,

hasta 64 caracteres. Si comete un error de tecleo utilice las teclas de flechas para moverse hacia atrás y hacia adelante en el área de texto y las teclas de retroceso y de borrado para borrar los errores. Cuando termine de teclear, desplace el puntero al rectángulo *OK* y pulse. Su pincel será ahora lo que haya tecleado. Si cambia de idea mientras está tecleando, desplace el puntero a la caja *Cancelar* y pulse. Una vez que haya definido su texto, puede moverse a cualquier lugar de la pantalla. Pulse el botón izquierdo del ratón una vez para estampar su texto en el lienzo que es ahora su ordenador. Puede dibujar con las palabras como con cualquier otro pincel (puede intentar diversos tipos de letra utilizando la opción *Cambiar tipo* de letra en el menú *Proyectos* que se describe más adelante).

Observe que, con independencia del tipo que haya seleccionado, se utilizará el tipo estándar en la caja de entrada de texto y que cambiará cuando seleccione *OK*.

Modo de línea recta



Utilice este modo para dibujar líneas totalmente rectas. Pulse sobre el icono *Línea recta*. A continuación mueva el pincel adonde desee que comience la línea. Pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón. A continuación mueva el pincel al lugar donde desea que termine la línea y suelte el botón. Cuando desplace el ratón verá cual es el aspecto de la línea, pero solamente se dibujará ésta cuando suelte el botón.

Herramienta pulverizador



Seleccione este icono para dibujar logrando un efecto de "pulverización". Pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en la zona de dibujo y el pincel que haya seleccionado se pulverizará sobre la pantalla al igual que gotas de pintura. Cuanto más tiempo mantenga pulsado el botón sin mover el ratón, más denso será el resultado. Naturalmente, puede mover el ratón mientras pulveriza a fin de crear interesantes efectos o para mezclar áreas de distintos colores. Mientras se selecciona la herramienta *Pulverizador*, el tamaño del pulverizador se puede cambiar pulsando las teclas + y -. Hay 6 tamaños de pulverizador.



Herramienta caja

El icono *Caja* está dividido en dos mitades. La mitad superior se utiliza para dibujar cajas en silueta o sin rellenar, mientras que la mitad inferior se utiliza para dibujar cajas que están rellenas con el color actualmente seleccionado. Después de seleccionar la mitad superior o inferior del icono, sitúe el pincel donde desee que comience un ángulo de la caja. Pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y desplace el ratón hasta que la caja tenga el tamaño y forma que desee. A continuación suelte el botón. Desplácese hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer la caja más ancha o más estrecha y desplácese hacia arriba o hacia abajo para hacerla más alta o más corta. Mientras desplaza el ratón verá cual es el aspecto de la caja pero ésta sólo se dibujará cuando suelte el botón.



Herramienta círculo

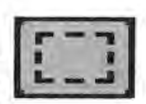
Similar a la herramienta *Caja*, la herramienta *Círculo* le permite crear círculos vacíos o rellenos. Seleccione la mitad superior para círculos vacíos o la mitad inferior para círculos rellenos. Sitúe el pincel donde desee que se encuentre el centro del círculo, pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, desplace el ratón hasta que el círculo tenga la forma y tamaño correctos, y a continuación suelte el botón para dibujar el círculo. Estirando el círculo horizontal o verticalmente, puede crear elipses. De nuevo, verá el aspecto del círculo mientras desplaza el ratón pero no se dibujará hasta que suelte el botón.



Herramienta rellenar

Esta es una manera fácil de colorear sin tener que trazar todas las líneas. Seleccione esta herramienta, desplace el puntero a una zona cerrada y pulse el botón izquierdo una vez. El área se rellenará con el color actualmente seleccionado. Si el área que desea rellenar no está complemente cerrada el color desbordará hacia otras áreas de la pantalla. Si ocurre esto, pulse sobre la herramienta Deshacer (vea más adelante), retroceda y cierre cualquier agujero en el perímetro y a continuación, inténtelo de nuevo. La herramienta rellenar es también una buena forma para crear un nuevo color de fondo para la pantalla.

Herramienta crear pincel



Esta herramienta le permite elegir un área de su dibujo y convertirla en un pincel personalizado. Pulse una vez sobre el icono *de crear pincel* y actuará exactamente igual que la herramienta *Caja*. Desplace el puntero al ángulo del área que quiere convertir en un pincel personalizado, pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, desplace el ratón hasta que la caja rodee el objeto, suelte el botón y su nuevo pincel quedará creado. Ahora podrá dibujar líneas, pulverizar, dibujar cajas, dibujar círculos, o utilizar el nuevo pincel igual que un sello para hacer copias de objetos.

Si el objeto que desea recoger tiene una forma irregular acuñada entre otros objetos, pulse sobre la herramienta del pincel dos veces. La herramienta cambiará la forma de un cuadrado perfecto a un cuadrado que tiene un lado metido. A continuación mueva el puntero a un ángulo del objeto que desea recoger, pulse el botón izquierdo del ratón, desplace el ratón y una línea seguirá al puntero. Pulse el botón izquierdo del ratón de nuevo y desplace el puntero. Ahora verá un triángulo "de banda elástica" en el cual el puntero se convierte en el tercer punto. Cada vez que pulse el botón izquierdo del ratón, quedará fijado otro ángulo de la "banda elástica". Con movimientos cuidadosos del ratón y pulsaciones del botón izquierdo debe poder ser capaz de seguir el contorno de su pincel personalizado independientemente de cuál sea su forma. Cuando el objeto quede encerrado, pulse dos veces el botón izquierdo del ratón. Debe observarse que los pinceles grandes o las formas detalladas utilizan mucha memoria. Aparecerá un mensaje para avisarle si su Amiga no tiene suficiente memoria. Hay algunas maneras de solucionar esto. Primero intente utilizar un pincel más pequeño o si está utilizando la herramienta del pincel de forma irregular, intente utilizar la herramienta del pincel de caja normal en su lugar. Si las limitaciones de memoria no le permiten crear el pincel deseado, inténtelo tomando cada vez la mitad del objeto.

Herramienta girar el pincel



Cuando comience, este icono estará ligeramente sombreado o en visualización "fantasma". No puede utilizarse hasta que cree un pincel personalizado. Esta herramienta le permite girar un pincel (o texto) a cualquier ángulo alrededor de un punto central. Pulse

sobre la herramienta *Girar* y vuelva a la pantalla. Cuando pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, aparecerá el marco de una caja de aproximadamente el mismo tamaño y forma que su pincel o texto. Mantenga pulsado el botón y desplace el ratón - verá que la caja gira. Cuando libere el botón su pincel volverá a dibujarse en su nueva posición. Observe que este proceso puede tardar algunos segundos.



Herramienta cambiar pincel

Dos herramientas en una, la herramienta *Cambiar pincel* le permite hacer una imagen de espejo de un pincel cambiando la izquierda por la derecha (y viceversa) o la parte superior por la inferior. De nuevo, hasta que haya creado un pincel personalizado o esté utilizando texto, esta opción no estará disponible para su uso. Pulse sobre el lado izquierdo de la herramienta una vez y su pincel cambiará automáticamente de lado a lado. Pulse en el lado derecho del icono y su pincel cambiará de arriba a abajo.



Herramienta tamaño del pincel

Esto le permite cambiar el tamaño y la forma de un pincel. Hasta que haya creado un pincel personalizado o esté utilizando texto, esta opción permanecerá en estado fantasma. Pulse una vez sobre ella y a continuación desplácese a la pantalla. Al igual que en *Girar Pincel,* mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón. Aparecerá el contorno de una caja de aproximadamente el mismo tamaño y forma de su pincel o texto. Cuando desplace el ratón verá que el tamaño y la forma de la caja cambian. Cuando suelte el botón, su pincel se volverá a dibujar adquiriendo esta nueva forma.



Herramienta grabar/cargar pincel

Este icono tiene mitad superior e inferior. Si está dibujando actualmente con un pincel personalizado y desea grabarlo en el disco, pulse sobre la parte superior de esta herramienta.

Para cargar un pincel previamente grabado, pulse sobre la parte inferior de la herramienta. Después de seleccionar el fichero desde el requester de *Fichero* aparecerá otro requester preguntándole si quiere utilizar los colores del pincel. Si ha grabado un pincel desde un dibujo y lo carga en otro, las paletas pueden ser distintas. Para utilizar la paleta del dibujo del cual se tomó

originalmente el pincel, elija *OK* en el requester, de lo contrario, elija *Cancelar*.

Herramienta ampliar



Está es muy útil para los trabajos de detalle. Esta herramienta amplia una parte de la pantalla para permitirle dar los toques finos y hacer modificaciones. Pulse sobre la herramienta una vez y a continuación desplácese a la pantalla. Como puntero aparecerá una "caja ampliadora". (Puede cambiar el tamaño de esta caja utilizando la herramienta *Zoom* que se describe más adelante). Desplace la caja al área que desea ampliar y pulse el botón izquierdo del ratón. La pantalla cambiará al cabo de unos momentos para darle una vista ampliada del área que haya enmarcado con la caja. En la parte inferior de la pantalla existe una ventana que muestra una parte de la imagen no ampliada correspondiente al área ampliada. Si desea desplazarse a otra zona de la pantalla, pulse el botón y arrastre la imagen no ampliada para cambiar la parte actualmente vista de su dibujo. Cuando libere el botón la pantalla volverá a dibujarse y su nueva área aparecerá ampliada. En la parte ampliada de la pantalla puede editar la imagen, y trabajar en detalles menudos. Cuando haya terminado de trabajar en la vista ampliada, pulse sobre la herramienta *ampliar* de nuevo y la pantalla volverá a su estado normal.



Herramienta deshacer



Esta puede ser la herramienta más valiosa a su disposición. Le permite retroceder un paso y borrar lo último que haya hecho. Pulse sobre ella una vez y su pantalla volverá a presentarse tal como era antes de que cometiera el error. Sin embargo, tenga cuidado ya que esto solamente deshará lo último que haya hecho. Por tanto, si ha cometido un error en su dibujo pulse inmediatamente sobre la herramienta *Deshacer*. *Nota: Deshacer no funciona cuando la imagen está ampliada.*

Herramienta borrar pantalla



Pulse en esta herramienta una vez y la totalidad de su dibujo se borrará, y estará en condiciones de comenzar de nuevo. Sin embargo, si decide que no era una buena idea el borrar todo, pulse inmediatamente en la herramienta *Deshacer*. La mejor manera de aprender a manejar cada una de estas características

es experimentar con ellas. Grabe con frecuencia; si comete un error siempre puede volver a cargar su dibujo.

La ventana color



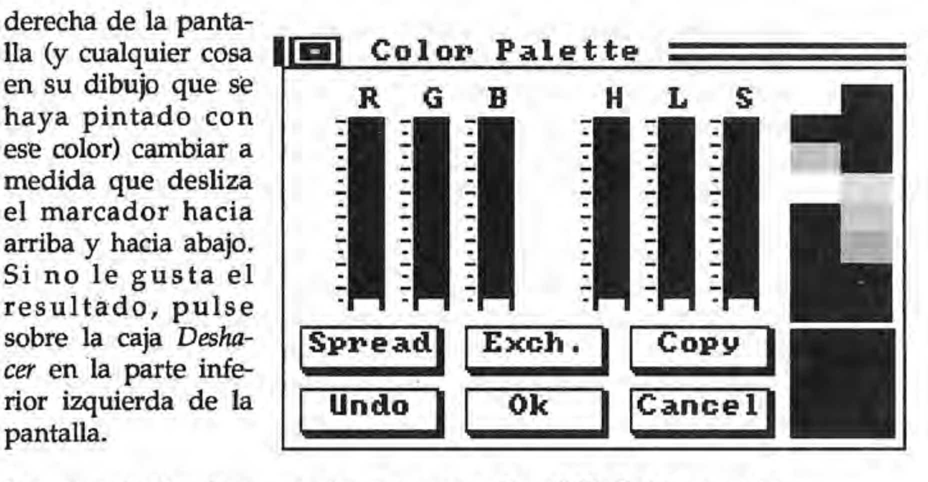
La ventana *Color* se utiliza para seleccionar los colores con los que dibujará. Verá 16 cajas coloreadas en la parte inferior de la ventana *Color*. La elección de una es sencillamente una cuestión de señalar el color y pulsar el botón izquierdo del ratón. La barra coloreada junto a la parte superior de la ventana *Color* cambiará para mostrarle qué color está activado. La ventana *Color* puede desplazarse alrededor de la pantalla si está bloqueando cualquier parte del dibujo sobre la que desea trabajar. Para ocultar temporalmente la ventana *Color* pulse sobre el gadget *Cerrar*. Para reactivar la ventana *Color* cuando esté oculta, utilice la opción de la ventana *Mostrar color* en el menú de *Proyectos*.

La ventana paleta

El Amiga tiene 4.096 colores distintos y ***Paint*** le permite utilizar cualquiera de ellos, 16 cada vez. Pulse sobre la barra coloreada situada cerca de la parte superior de la ventana *Color* y aparecerá la ventana *Paleta*. En la ventana *Paleta* hay 16 colores alineados en el borde derecho, 6 barras verticales en el centro marcadas "R,G,B" "H,L,S", y 6 cajas a lo largo del fondo marcadas "Extender,Cambiar,Copiar" y "Deshacer,OK,Cancelar" y finalmente, en la parte inferior derecha, una caja que muestra el color actualmente seleccionado.

Comenzando por la izquierda, las primeras tres barras verticales, llamadas deslizadores, están marcadas "R,G,B" y le permiten ajustar el contenido de rojo, verde y azul del color actualmente seleccionado. Por ejemplo, negro (el valor por defecto cuando comienza a dibujar) tendría los marcadores R,G,B situados en la parte inferior y azul tendría el marcador azul en la parte superior y los marcadores rojo y verde en la parte inferior. Para cambiar el contenido de rojo, verde o azul de un color, señale el marcador de un deslizador, pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y desplace el ratón hacia arriba y hacia abajo. Verá la caja de color, situada en la parte inferior

derecha de la pantalla (y cualquier cosa en su dibujo que se haya pintado con ese color) cambiar a medida que desliza el marcador hacia arriba y hacia abajo. Si no le gusta el resultado, pulse sobre la caja *Deshacer* en la parte inferior izquierda de la pantalla.



Los tres deslizadores siguientes, marcados "H,L,S" le permiten ajustar el matiz, la luminosidad y la saturación del color. El matiz de un color se refiere a su posición en el espectro. El espectro ofrecido en ***Paint*** va del rojo al azul. Los tonos intermedios están organizados en el mismo orden que las bandas de color en un arco iris. La luminosidad se refiere a la cantidad de luz en un color. Cuando el deslizador está totalmente arriba la luz será como en el blanco. Cuando esté totalmente abajo la luz será como en el negro. La saturación se refiere a la cantidad de color puro. Por ejemplo, un matiz rojo que está totalmente saturado aparece brillante y vívido y podría hacerse más obscuro y más apagado bajando la saturación.

La caja marcada Extender en la parte inferior izquierda de la ventana *Paleta* le permite crear una gama entre dos colores. Por ejemplo, si desea utilizar diversos tonos de marrón pulse sobre la caja de color marrón más obscura en la parte superior derecha de la ventana. A continuación pulse sobre Extender y a continuación pulse sobre el color blanco en la parte inferior de esa fila. El programa cambiará todos los colores entre esos dos colores dándoles distintos tonos de marrón. Si la extensión se hiciera entre el blanco y el negro se obtendría una selección de grises.

Cambiar se utiliza para intercambiar dos colores. Esto hace más fácil desplazar los colores en su paleta. Pulse sobre un color, a continuación sobre la caja Cambiar y a continuación pulse el

color con el que desea cambiar el lugar. Esto es útil cuando desea una gama de verdes pero le interesa no obstante retener algún azul, rojo y marrón. Ponga todos los colores que desee mantener en un lado. Coloque el verde claro y el verde obscuro en la parte superior e inferior respectivamente de la otra columna. A continuación haga una extensión entre ambos verdes.

Copiar es otra herramienta que puede utilizarse para desplazar colores entre las dos filas. Pulse sobre el color que desee duplicar y a continuación pulse sobre la caja Copiar y finalmente pulse sobre el lugar donde desea crear una copia del color. Tenga cuidado de no borrar un color que pueda querer utilizar más adelante.

La función *Deshacer* en la ventana *Paleta* se parece funcionalmente a la herramienta *Deshacer* en la ventana *Herramientas*. Le permite retroceder un paso. Si acaba de copiar rojos sobre un bonito tono de azul por error, pulse sobre la caja *Deshacer* para corregir su error.

Si todos los colores son tal como los desea y está preparado para regresar al dibujo y a la pintura, utilice la caja *OK*. La ventana *Paleta* desaparecerá y sus nuevos colores estarán preparados para ser utilizados.

La caja *Cancelar* es similar a la herramienta *Deshacer*. Si cambia de idea acerca de la edición que ha hecho en la paleta, le permite volver a sus colores originales. *Paint* olvidará todos los cambios de color que haya hecho y la ventana *Paleta* se cerrará.

El menú de proyectos

Project
Load Picture
Save Picture
Save MelodyPic
Change Text Font
Show Tool Window
Show Color Window
WorkBench
About
Quit

Menú de proyectos - Cargar dibujo

Este elemento le permite hacer que aparezca en pantalla un dibujo que previamente se ha grabado en disco. Se abrirá un requester de Fichero mostrándole una lista de todo lo que está almacenado en la unidad de disco por defecto. (La unidad de disco por defecto es

la unidad de la que arrancó el programa Paint). No todo lo que hay en esta lista será un archivo de dibujo, pero sólo se puede cargar un dibujo. Los dibujos, con frecuencia, tienen nombres que terminan con las letras ".PIC"; por ejemplo"Un grupo de peces.PIC". Si tiene más de una unidad de disco puede seleccionar dibujos de cualquiera de las unidades pulsando sobre la caja adecuada.

Si cambia de idea y decide no cargar un dibujo, pulse sobre la caja *Cancelar* para volver a ***Paint***.

Menú de proyectos - Grabar dibujo

Este menú graba su dibujo actual en un disco. Cuando seleccione este elemento aparecerá una caja de requester de Fichero similar al requester de *Cargar dibujo*. Es una medida prudente dar nombre a sus dibujos terminando con la palabra ".PIC", por ejemplo Pez.PIC. Esto le ayudará a distinguir los dibujos de otros tipos de ficheros cuando revise sus discos más adelante.

Menú de proyectos - Grabar MelodyPic

Este elemento del menú combina un dibujo de ***Paint*** y una pieza musical de ***Music*** en un *MelodyPic*. Seleccione primero la pieza de música que desea añadir a su dibujo actual. A continuación, seleccione el nombre bajo el que desea grabar el fichero *MelodyPic*. Ahora cuando pulse dos veces sobre el icono para el dibujo en la pantalla Workbench, el dibujo se visualizará y se oirá la música seleccionada.

Menú de proyectos - Cambiar tipo de letra

Este elemento le permite cambiar el tipo de letra utilizado en sus dibujos. Seleccione esta opción y se visualizará una lista de los tipos actualmente disponibles. La mayoría de los tipos tendrán más de una entrada en la lista, con números después de cada entrada. Estos números se refieren a los distintos tamaños en los que el tipo está disponible. Seleccione un tipo y un tamaño, a continuación pulse el gadget *OK*. El gadget *Cancelar* cierra el requester sin cambiar el tipo actual. Cualquier texto que se añada subsiguientemente a su dibujo utilizando la herramienta Modo de texto se utilizará en el nuevo tipo. Esto no cambiará el texto que ya haya colocado en la pantalla.

Menú de proyectos - Mostrar ventana herramientas

Si la ventana *Herramienta* se ha cerrado, utilice esta opción para volver a abrir la ventana en la pantalla.

Menú de proyectos - Mostrar ventana color

Si la ventana *Color* se ha cerrado, utilice esta opción para volver a abrir la ventana en la pantalla.

Menú de proyectos - Workbench

Utilice esta opción si continuamente obtiene mensajes "no hay bastante memoria". ***Paint*** intentará parar Workbench y hacer uso de la memoria que quede disponible. Este elemento del menú solamente funcionará si ***Paint*** fue arrancado desde Workbench. Cuando sale de ***Paint,*** el Workbench volverá a abrirse automáticamente. Si solamente tiene 512 k de memoria, Workbench se cierra automáticamente.

Menú de proyectos - Versión

Esta opción de menú visualiza la versión actual de ***Paint.***

Menú de proyectos - Salir

Cuando todo esté hecho y dicho, cuando la última gota de color se haya utilizado, cuando haya puesto su firma en la parte inferior y haya grabado los resultados para la posteridad - seleccione el elemento del menú *Salir* para volver a Workbench. Si no ha grabado la versión actual de su dibujo aparecerá entonces un mensaje de aviso para darle la última oportunidad de hacerlo.

MUSIC

A P P E T I Z E R

La música está en todos los sitios. Cuando nos levantamos por la mañana, cuando trabajamos, cuando vamos en el ascensor. La música forma parte de nuestras vidas. Algunos de nosotros tenemos la suficiente fortuna y hemos trabajado con suficiente entusiasmo para aprender a tocar música. Algunos de nosotros incluso componemos nuestra propia música para diversión de otras personas o simplemente para nuestra propia diversión. Con *Music* puede utilizar su Amiga para crear, tocar y editar música con muy pocos conocimientos musicales.

Para comenzar

Observe que esta sección del manual no está dirigida a enseñarle teoría de la música, composición, notación musical, aparte de las nociones básicas que necesitará para comenzar a utilizar *Music*. Si desea aprender más acerca de la música hay muchos libros excelentes que pueden ayudarle. Incluso si no distingue una nota de un nudo y puede a duras penas entonar una canción, podrá no obstante divertirse con *Music*. Si no comprende algún término o idea, no se preocupe de ello. Continúe adelante, experimente y recuerde esto, el Amiga tiene una paciencia infinita. Todo lo que importa es que le gusten las canciones que cree aquí y se divierta.

Para comenzar con *Music* pulse simplemente dos veces en el icono *Music* y unos pocos minutos después verá la pantalla principal. Echaremos un vistazo rápido a cada elemento y a continuación describiremos cada parte más en detalle.

En la parte superior de la pantalla *Music* está la barra del título. En la parte extrema derecha verá los gadgets frontal y posterior comunes en la mayoría de los programas del Amiga (si no está familiarizado con los gadgets, compruebe los manuales del

Amiga). Si pulsa y mantiene pulsado el botón derecho del ratón verá que hay tres menús de arrastre: el menú de *Proyectos* con opciones para grabar, cargar y borrar canciones, el menú *Editar* con opciones para modificar canciones y el menú *Tocar* con opciones para cambiar las armaduras del tono y del compás.

Inmediatamente debajo de la barra del título verá un pentagrama musical completo en blanco con la clave de do y la clave de fa. Aquí es donde se visualizan las notas de sus canciones. También aquí es donde podrá introducir notas directamente en una canción y editar notas.

Inmediatamente debajo del pentagrama hay una barra deslizante negra que se extiende a lo largo de la totalidad de la pantalla y que tiene flechas en ambos lados. Este es el deslizador de compás y se utiliza para moverse a través de la canción, compás por compás, o por grandes saltos. La barra deslizadora rectangular disminuye en tamaño a medida que aumenta la longitud de la música. Si se arrastra esta barra hacia la izquierda se trasladan los compases previos a los compases visualizados y si se arrastra hacia la derecha se trasladan los compases que siguen. Pulsando sobre las flechas se trasladan los compases que se encuentran inmediatamente antes o después de los compases trasladados.

Debajo del deslizador de compases comenzando por el lado izquierdo hay dos filas de 18 cajas. La fila superior tiene dibujos de notas, la fila inferior tiene dibujos de silencios, un bemol, un sostenido y un símbolo de tresillo. Estas son las herramientas que utilizará para construir sus canciones. Solamente se puede seleccionar cada vez una de las notas o silencios, mientras que el sostenido, el bemol y el tresillo se pueden seleccionar en unión de una nota o silencio para modificarlo. Tanto si introducen las notas con el ratón, el teclado del ordenador o el teclado de la pantalla, el tipo de notas que aparecerá en el pentagrama vendrá dictado por el valor de la nota resaltada que se visualiza en este área.

Junto a estas 18 cajas existen 6 cajas más con dibujos de una flecha, pequeño teclado, más notas, una X, un par de notas ligadas y una trompeta. Cada una de estas se utiliza para cambiar el tipo de acción que desea ejecutar mientras crea canciones. Estas son las llamadas herramientas de Acción.

- En el lado extremo derecho verá tres "botones" marcados con Volumen, Tiempo y Ajuste (Tono).

- Las cuatro barras horizontales siguientes, marcadas Instrumento-1, Instrumento-2, Instrumento-3 e Instrumento-4, se utilizan para seleccionar las voces utilizadas para crear y tocar canciones. ***Music*** le permite crear y tocar canciones con hasta cuatro voces distintas simultáneamente.

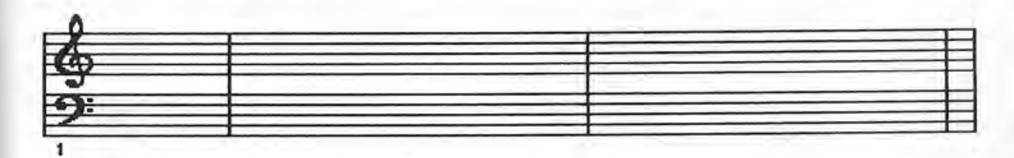
- En la parte inferior de la pantalla verá lo que parece un teclado de piano con 48 teclas (28 teclas blancas y 20 teclas negras). Puede tocar canciones señalando las teclas y pulsando sobre el botón izquierdo del ratón. Puede incluso introducir música en el pentagrama utilizando este teclado.

- Y finalmente, justo a la derecha de este teclado de la pantalla hay tres cajas con iconos que representan TOCAR, PARAR y CONTINUAR. Estas son sus herramientas para reproducir las canciones que aparecen en el pentagrama.

Ahora que hemos hecho una descripción rápida de ***Music*** observemos más detenidamente cómo se utiliza cada una de estas piezas.

Pentagrama

Si está familiarizado con la notación musical normal ya conocerá el pentagrama. Con algunas pocas excepciones, el pentagrama aquí actúa de la misma manera que podría imaginar. Todas las notas, sostenidos, bemoles y silencios de sus canciones se visualizarán en el pentagrama exactamente igual que en una partitura musical normal.



El pentagrama está dividido en dos partes. El primer juego de cinco líneas que atraviesa la pantalla se denomina la Clave de Sol y el juego inferior se denomina la Clave de Fa. Cuanto más

alta coloque una nota en el pentagrama más alto será el tono de la misma.

Observará que debajo de la Clave de Fa existe un número. Este es el número del primer compás que se está visualizando actualmente en el pentagrama. Las canciones normalmente consisten en un gran número de compases. Cuando llene la pantalla, la partitura avanzará en la pantalla y cambiará el número.

Puede introducir notas en el pentagrama de cuatro maneras. Primero, puede colocarlas allí una por una utilizando el ratón. Esto hace más fácil transcribir directamente obras de música en *Music*. En segundo lugar, puede utilizar el teclado del piano en la parte inferior de la pantalla. Cuando pulsa sobre una tecla con el ratón la nota se añade automáticamente a la partitura. Tercero, puede usar el teclado del Amiga como si fuese el teclado de un piano y hacer que se añadan automáticamente notas a la partitura (nota: tiene que estar activada la herramienta Teclado para hacer esto). Finalmente, puede cargar una canción existente desde el disco y ésta se visualizará en el pentagrama.

Mientras esté creando canciones solamente podrá trabajar con un instrumento o voz cada vez en el pentagrama. Cuando se selecciona un instrumento, sus notas se visualizan en negro, y las notas de los otros instrumentos se visualizan en el fondo en color azul claro, pero cuando todas las voces están activadas a la vez verá todas las notas de los instrumentos. De este modo, cada instrumento tiene su propio color, facilitando el ver lo que está ocurriendo.

Si no sabe nada acerca de la notación musical estándar, no se preocupe. *Music* le permitirá crear canciones "de oído", intentando nuevas técnicas con posibilidad de evitar los errores. No se sorprenda si después de trabajar con *Music* sus conocimientos de la notación musical y de conceptos tales como la armonía y el ritmo se hacen algo más claros.

Notas

La primera fila de nueve cajas le muestra las notas que están disponibles en *Music*. De izquierda a derecha son, redonda, blanca con puntillo, blanca, negra con puntillo, negra, corchea con puntillo, corchea, semicorchea y fusa. Para el músico novel hay que decir que esto sirve para tocar notas con distintas duraciones. Una redonda tendrá un tiempo de duración representado por un compás de la partitura. Una redonda durará dos veces más que una blanca, una blanca durará dos veces más que una negra, etc. Una nota con puntillo dura vez y media lo que una nota normal. Elija la duración de la nota que desea tocar señalando a la nota y pulsando una vez el botón izquierdo del ratón. La nota entonces se resaltará. Todas las notas introducidas a partir de ese momento, ya se coloquen directamente sobre el pentagrama o se toquen en los teclados (pantalla o Amiga), serán de esa duración hasta que elija un número distinto de nota.

Para ver rápidamente cómo funciona esto, desplace el puntero a la caja del Instrumento-1 más abajo, y pulse una vez el botón izquierdo del ratón (hablaremos acerca de las cajas de instrumentos en detalle un poco más adelante). La caja de instrumentos se resaltará con esto. A continuación desplace el puntero a una de las notas (la redonda es un buen lugar para comenzar) y pulse una vez el botón izquierdo del ratón. El gadget de la redonda deberá resaltarse. Ahora desplace el puntero al pentagrama (en el punto junto al centro de la pantalla), y pulse de nuevo el botón izquierdo del ratón. Se añadirá al pentagrama una copia de la nota. Si mueve el puntero hacia arriba o hacia abajo y pulsa de nuevo el botón izquierdo del ratón, una nota distinta de la misma duración sonará y se añadirá al pentagrama junto a la primera. A continuación seleccione una negra y añada algunas notas más al pentagrama.

Silencios

Inmediatamente debajo del gadget de las nueve notas existen otros nueve gadgets. De izquierda a derecha son: silencio de redonda, silencio de blanca, silencio de negra, silencio de corchea, silencio de semicorchea, silencio de fusa, bemol, sostenido y tresillo. Estos se activan de la misma manera que se activan las notas. Simplemente señálelos y pulse una vez el botón izquierdo del ratón.

Un silencio es simplemente una pausa en la canción durante el que no se tocan notas. Las pausas tienen la misma duración que la de la nota del mismo tipo (un silencio de negra dura tanto como duraría una nota negra). Se colocan en el pentagrama de la misma manera que se colocaría una nota en él. Pulse sobre un silencio, desplace el puntero al pentagrama y pulse de nuevo el botón izquierdo del ratón. El silencio se colocará donde desee. Si está creando una canción desde el teclado (pantalla o Amiga) puede situar los silencios en el pentagrama pulsando la barra espaciadora, se introducirá un silencio de la longitud indicada por la nota que está seleccionada incluso si lo que está seleccionado no es un silencio. Por ejemplo, si estuviera introduciendo corcheas, la pulsación de la barra espaciadora introduciría un silencio de corchea en su lugar.

Bemoles y sostenidos

Los bemoles y sostenidos son las teclas negras del teclado de un piano. Puede tocar una canción utilizando solamente las teclas blancas del piano. Pero de vez en cuando querrá tocar notas que se encuentren en algún punto entre dos teclas blancas. Si la tecla negra se encontrara a mitad de camino entre La y Si, podría llamarse La sostenido (medio tono arriba de la tecla blanca La) o un Si bemol (medio tono abajo de la tecla blanca Si).

Seleccione simplemente una nota y a continuación señale el sostenido o bemol y pulse el botón izquierdo del ratón. La nota y el modificador (sostenido o bemol) se resaltarán. Cuando coloque la nota sobre el pentagrama, se tocará el tono deseado y aparecerá en el pentagrama con el modificador adecuado.

Tresillos 

Un tresillo le permite tocar tres notas en el tiempo en que normalmente tocaría dos. Si su canción llevase un ritmo - uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro e introduce tresillos en los últimos ritmos parecería como uno, dos, trescuatrocinco, uno, dos, trescuatrocinco. Todas las notas que se introduzcan mientras esté seleccionada esta opción serán valores triples de la nota que está seleccionada. La nota ahora se tocará durante el tiempo deseado y aparecerá en el pentagrama con un pequeño tres bajo ella.

Herramientas de acción

El siguiente juego de cajas se utiliza para introducir canciones y editarlas. Son las llamadas herramientas de acción. Estas son: la herramienta Flecha, la herramienta Teclado, la herramienta Cargar instrumento y en la segunda línea, la herramienta Ligar notas, la herramienta Agrupar notas y la herramienta Borrar notas.

Herramienta de flecha



Esta es la primera herramienta que hemos estado utilizando. La herramienta flecha es sencillamente un puntero. Esta es la herramienta por defecto y debe seleccionarse (señalando a ella y pulsando el botón izquierdo del ratón) cuando esté colocando notas en el pentagrama.

Herramienta teclado



La siguiente herramienta es el teclado. Este icono se utiliza cuando se desea utilizar el piano pantalla o el teclado del Amiga para introducir notas en su partitura musical. Esto puede hacer la introducción de música más intuitiva y espontánea, especialmente si no está familiarizado con la notación musical. De nuevo, señale simplemente a la herramienta y pulse el botón izquierdo del ratón. La herramienta se resaltará.

Herramienta cargar instrumento



La siguiente herramienta se utiliza en unión con las barras de instrumentos para cargar los distintos instrumentos desde el disco. Seleccione una de las barras de instrumento señalándola

y pulsando el botón izquierdo del ratón, a continuación señale la herramienta Cargar instrumento y pulse de nuevo el botón izquierdo del ratón. Aparecerá una caja de requester que le permitirá cargar un nuevo instrumento o sonido desde el disco. A partir de ese momento cuando toque ese instrumento tendrá el nuevo sonido.

No tiene que tener el mismo instrumento en las cuatro voces, puede mezclarlos de la manera que guste. También puede cambiar los instrumentos utilizándolos en las canciones existentes para ver cual sería su sonido.



Herramienta de ligados

Bajo la herramienta flecha existe un dibujo de dos notas ligadas por la parte superior. Esta herramienta se utiliza para ligar notas en el pentagrama que siguen una a otra. Esta es la manera de hacer que una nota dure más de lo que indica su duración normal. Señale simplemente la herramienta *Ligar notas* y pulse el botón izquierdo del ratón para activarlo. A medida que mueva el puntero hacia arriba en el pentagrama verá que el puntero cambia al signo más con la palabra "LIGAR" debajo. Ahora señale la primera de las dos notas que desea ligar y pulse el botón izquierdo del ratón con lo que se dibujará una línea en el pentagrama debajo de las notas conectando ambas.

Puede ligar todas las notas que deseé de esta manera; recuerde simplemente seleccionar otra herramienta de acción cuando haya terminado. El desligado de notas se hace utilizando el mismo proceso. Pulse simplemente sobre la primera nota del par con signo más y la línea de ligadura se eliminará.



Herramienta agrupar notas

Esta herramienta se utiliza para destacar una serie de notas para las características de cortar, copiar y añadir descritas más adelante. Para resaltar un grupo de notas señale simplemente la herramienta Agrupar notas y pulse el botón izquierdo del ratón. Al desplazarse por el pentagrama el puntero cambiará a una caja roja con la palabra *DESDE* debajo. Coloque la caja sobre la primera nota del grupo que desea resaltar y pulse el botón izquierdo del ratón. Verá que *DESDE* cambia a la palabra *HASTA*. Ahora desplace la caja a la última nota de la serie que

desea destacar y pulse de nuevo el botón izquierdo del ratón. Todas las notas incluyendo las que ha utilizado para pulsar sobre ellas se pondrán en rojo indicando que están seleccionadas. El puntero cambiará de nuevo leyéndose *DESDE*. Si resalta otro grupo de notas el primer grupo dejará de estar seleccionado.

Herramienta borrar notas



La última herramienta de la serie de Acción es la herramienta Borrar notas (o X fuera). Si desea eliminar notas del pentagrama, señale simplemente la herramienta *Borrar notas* y pulse el botón izquierdo del ratón. Ahora, cuando desplace el ratón al pentagrama el puntero cambiará a una X. Coloque la X sobre la nota que desee borrar y pulse el botón izquierdo del ratón. La nota desaparecerá. Puede borrar cuantas notas desee de esta manera.

Mandos

En la parte extrema derecha de la pantalla, junto a las herramientas de Acción, verá tres "mandos" que son para ajustar la manera en que sus canciones sonarán cuando las toque. Actúan exactamente igual que los tres mandos de un aparato de radio o televisión. Verá una línea blanca en cada uno de los mandos que indica su posición. Para ajustarlos señale a la línea, pulse y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y mueva el ratón en la dirección que desee. Los tres mandos son Volumen, Tiempo y Ajuste (Tono).

Volumen

El mando superior, marcado como Volumen, controla el volumen con el que se tocará la canción. Girando el mando a la derecha, aumenta el volumen y girándolo a la izquierda disminuye el volumen. Al pasar sobre el punto inferior (las 6 del reloj) el volumen saltará del más alto al más bajo (si se está haciendo movimiento a la derecha) y del más bajo al más alto (si se está haciendo el movimiento a la izquierda). Si se selecciona un instrumento individual, solamente resultará afectado el volumen de ese instrumento. Si no hay ningún instrumento seleccionado, todos los instrumentos resultan igualmente afectados.

Tiempo

El siguiente mando, con la marca Tempo, controla la velocidad a la que se toca la canción. Aumentando el Tempo y girando el botón a la derecha hará que la canción se toque más deprisa mientras que la disminución de Tempo girando el botón a la izquierda hará que la canción se toque más despacio. De nuevo, la posición correspondiente a las 6 del reloj (cuando la línea señala hacia abajo), es el punto de cruce de lo más lento a lo más rápido.

Ajuste

El último mando, marcado Ajuste, le permite ajustar el tono de una canción cuando se toca. Esto es útil si, por ejemplo, desea tocar una canción con su violín pero el Do central de su violín no es exactamente el mismo que el Do central que suena a través de *Music*. Esto también permite reafinar cualquier instrumento individual. Si un instrumento individual se selecciona, sólo resultará afectado el tono de ese instrumento. Si no hay seleccionado ningún instrumento, entonces todos los instrumentos resultan igualmente afectados. El rango del mando del Ajuste es un tono completo (la distancia en la escala musical entre el La y el Si).

Las barras de instrumento

Las cuatro barras de instrumento se utilizan para seleccionar a qué voz o parte desea añadir notas. Para seleccionar un instrumento señale simplemente a su caja y pulse una vez el botón izquierdo del ratón. Si había seleccionado otro instrumento se cancelará automáticamente. Cuando se selecciona un instrumento, sus notas se visualizan en negro y todos los demás instrumentos se visualizan en el fondo en azul claro.

Tan pronto como seleccione un instrumento, el pentagrama cambiará mostrando qué notas se han introducido para ese instrumento. Cuando desee oir todos los instrumentos tocar simultáneamente señale el instrumento resaltado y pulse el botón izquierdo del ratón una vez para desactivarlo. Ninguno de los instrumentos debe estar señalado y el pentagrama mostrará todas las notas para todos los instrumentos. Las notas de cada instrumento serán de un color distinto de manera que las podrá diferenciar.

El teclado de la pantalla y el teclado del Amiga



En la parte inferior de la pantalla verá un teclado de piano. Puede introducir notas en el pentagrama utilizando el ratón y este teclado señalando la tecla deseada y pulsando el botón izquierdo del ratón. Cuando mueva el puntero hacia abajo hasta el teclado de la pantalla observará que cambia a un dibujo de una mano con un dedo que señala. Estas 48 teclas se comportan exactamente igual que el teclado de un piano excepto en que no puede pulsar más de una tecla a la vez. Las teclas de la pantalla corresponden también a las teclas del teclado del Amiga.

Cuando se selecciona la herramienta Acción del teclado las notas que toque se introducen en el pentagrama utilizando el valor de la nota actualmente seleccionada. Existe un cursor que sigue las notas a medida que se introducen. Este cursor solamente es visible cuando se selecciona la herramienta de acción del teclado, o cuando se está tocando una canción. Puede cambiar la posición del cursor pulsando en la zona del pentagrama a fin de poder introducir notas intermedias o en cualquier lugar que desee.

Puede utilizar cualquiera de estos teclados para introducir notas en el pentagrama cuando está seleccionada la herramienta Teclado. Cuando la herramienta de Acción de teclado no está seleccionada podrá, no obstante, oir las notas tocadas en los teclados pero no se introducirán en el pentagrama.

Tocar, parar y continuar

Finalmente hay tres cajas en el ángulo inferior derecho de la pantalla, Tocar - un triángulo sobre fondo verde, Parar - un cuadrado sobre fondo rojo, y Continuar - un par de líneas y un triángulo sobre fondo verde.

Tocar

Cuando señala a la caja Tocar y pulsa el botón izquierdo del ratón, la canción actual se tocará desde el principio. Si solamente hay un instrumento seleccionado, solamente se tocarán las notas de este instrumento. La canción continuará tocándose hasta que alcance el final de la pieza o hasta que seleccione Parar. Cuando la canción se esté tocando, puede seleccionar distintos instrumentos, cambiar el volumen, el tiempo o el ajuste.

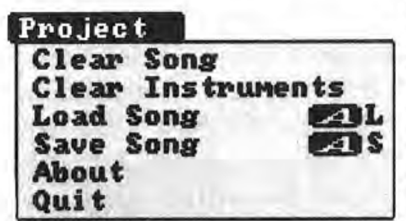
Parar

Para parar una canción antes de que termine (o en un caso similar al mencionado arriba) mueva simplemente el puntero a la caja Parar y pulse una vez el botón izquierdo del ratón.

Continuar

Este botón hace que se toque la canción a partir del compás actual hasta el final.

Menú de proyectos



El menú de *Proyectos* situado en el lado extremo izquierdo de la barra de títulos, tiene seis elementos, *Borrar canción, Borrar instrumentos, Abrir canción, Grabar canción, Versión* y *Salir*.

Menú de proyectos - Borrar canción

Cuando desee borrar la partitura y comenzar de nuevo desde el principio, seleccione simplemente *Borrar canción* desde el menú de *Proyectos*. La música que se encontraba en la partitura se borrará. La selección actual de instrumentos permanecerá sin cambios.

Menú de proyectos - Borrar instrumentos

Para borrar los sonidos actualmente cargados, seleccione *Borrar instrumentos* del menú de *Proyectos.*

Menú de proyectos - Abrir canción

Este elemento es para cargar canciones que se han grabado previamente en el disco. Cuando selecciona este elemento aparecerá una caja de requester en la cual podrá seleccionar qué canción desea cargar.

Menú de proyectos - Grabar canción

Este elemento es para cuando se desea grabar una canción en un disco. Cuando selecciona este elemento aparece una caja de requester en la que puede especificar qué unidad de disco desea utilizar y qué nombre quiere dar a su canción.

Menú de proyectos - Sobre Music

Este elemento visualizará el número de la versión del programa *Music.*

Menú de proyectos - Salir

Seleccione esta opción cuando haya finalizado su jornada de trabajo con *Music.* Si todavía no ha grabado la canción que se encuentra en la partitura se le preguntará si realmente desea salir. Cuando haya grabado su trabajo, el programa saldrá devolviéndole a Workbench.

Menú editar

El menú *Editar* contiene funciones para introducir cambios en las canciones. Aquí existen siete opciones: *Cortar, Copiar, Añadir, Afinar, Agrupar todo, Agrupar pantalla, Borrar grupo.* Todos estos elementos funcionan conjuntamente con la herramienta Agrupar notas.



Menú editar - Cortar

Para cortar notas de una canción deben haber sido seleccionadas previamente utilizando la herramienta *Agrupar notas* o el menú *Agrupar*. Cuando seleccione este elemento del menú las notas agrupadas se eliminarán de la partitura pero se almacenarán temporalmente en la memoria de manera que puedan ser "añadidas" de nuevo en otro lugar de la partitura. Cortar proporciona un método de eliminar gran número de notas de una sola vez. También es una buena manera de desplazar grupos de notas de un lugar de la partitura a otro.

Aviso: Aunque las notas se almacenan cuando se realiza un corte, el siguiente corte o copia borrará las notas que se guardaban previamente en la memoria.

Menú editar - Copiar

Copiar almacena una copia de un grupo de notas temporalmente en la memoria. Seleccione el Grupo de notas utilizando la herramienta *Agrupar notas*. Copiar funciona de una manera similar a cortar excepto en que el grupo de notas seleccionado permanece en la partitura. Para colocar una copia del grupo en otro lugar de la partitura debe utilizar la opción *Añadir*.

Menú editar - Añadir

Esto introducirá una copia de las notas que se encuentren almacenadas actualmente en la memoria temporal de la partitura. Un grupo de notas tiene que haber sido ya cortado o copiado antes de que se pueda utilizar *Añadir*. Cuando seleccione añadir volverá a la pantalla principal y el puntero será ahora un signo más encima de la palabra "A". Desplácelo a la parte de la partitura en la que desea introducir el grupo y pulse el botón izquierdo del ratón. El grupo de notas se introducirá en ese punto. Puede añadir el mismo grupo de notas en la partitura tantas veces como desee. Cuando se utilice de nuevo cortar o copiar el antiguo grupo será sustituido por el nuevo grupo.

El procedimiento completo para hacer una copia de un grupo de notas es como sigue. Primero, resalte el grupo utilizando la herramienta *Agrupar notas*. A continuación, seleccione *Copiar* del menú *Editar*. En tercer lugar, seleccione *Añadir* del menú *Editar*.

En cuarto lugar, seleccione dónde desea copiar el grupo a introducir en la partitura.

Menú editar - Afinación

Eleva o baja el tono de las notas que están seleccionadas. Cuando se elige esta selección del menú, aparece un requester que le pregunta si quiere afinar las notas hacia arriba o hacia abajo y la magnitud de la trasposición en semitonos.

Menú editar - Agrupar todo

Esta opción agrupa todas las notas del instrumento actualmente seleccionado. Si no hay instrumento seleccionado, esta opción no tiene efecto. Esto es idéntico a utilizar la herramienta *Agrupar notas* para agrupar la pista completa.

Menú editar - Agrupar pantalla

Esta opción es similar a la anterior, excepto en que en lugar de agrupar todas las notas, agrupa todas las notas de la pantalla para el instrumento seleccionado.

Menú editar - Borrar grupo

Esta opción borra el grupo actualmente seleccionado, de tal manera que no se resalta ninguna nota.

Menú canción

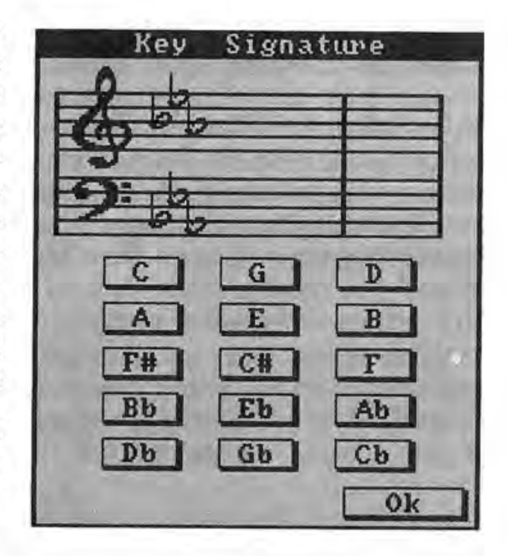
El menú que se encuentra más a derecha es el menú *Canción* y aquí hay tres elementos: *Selección de la clave, Selección del compás* y *Compases en pantalla.*



Selección de la clave

Cuando selecciona la opción *Armadura del tono* en el menú *Canción* aparecerá una caja de requester en la pantalla. Aquí verá una pequeña versión del pentagrama musical y 16 cajas debajo de él. Quince de las cajas, dispuestas en una parrilla, son para seleccionar en qué armadura musical quiere crear sus canciones. Para seleccionar una armadura señálela y pulse una vez el botón izquierdo del ratón. Verá que aparecen los sostenidos y bemoles

armadura del tono por defecto es la clave de Do que no tiene sostenidos o bemoles). La caja número 16, marcada *OK*, es para cuando se termina de seleccionar la armadura. Señale sencillamente a esta caja y pulse el botón izquierdo del ratón para salir de la Armadura del tono y volver a la pantalla principal.



Selección del compás

Cuando se selecciona este elemento del menú *Canción* aparecerá una caja de requester con tres cajas en su interior. Aquí puede cambiar la armadura del compás que desee para utilizarla cuando cree nuevas canciones. Las dos cajas superiores deben leer 4 y 4 (a menos que haya cargado una canción desde un disco anteriormente). Para cambiar los valores de estas dos cajas señale simplemente a la caja y pulse el botón izquierdo del ratón. Utilice la tecla de retroceso para borrar el valor actual e introduzca el nuevo valor desde el teclado del Amiga. Por ejemplo, para crear una canción en compás de 3 x 4 pulse simplemente la caja superior, retroceda sobre el 4, pulse la tecla "3" y pulse return. Cuando haya terminado, desplace el puntero a la caja *OK* y pulse el botón izquierdo del ratón para volver a la pantalla principal.



Compases en Pantalla

Music puede visualizar tantos compases de música en la pantalla como desee. Para canciones con valores de notas largos (por ejemplo, redondas) sería conveniente ver muchos compases en la pantalla, mientras que para canciones con Fusas, todo lo que fuera más de un compás cada vez resultaría apelotonado.

Cuando se selecciona la opción del menú *Compases visualizados* aparece un requester con una caja que contiene el número actual de compases visualizados. Para cambiar el valor, pulse el ratón dentro de la caja y utilice la tecla de retroceso para borrar el valor actual. A continuación teclee el número de medidas que desea visualizar y teclee return. Pulse sobre la caja *OK* cuando haya terminado.

TILE

A P P E T I Z E R

¿Recuerda los puzzles de bolsillo que tenían dibujos, letras o números impresos en cuadraditos de plástico colocados en un marco y en los que faltaba un cuadrado?. Podía resolver el puzzle deslizando los cuadrados hacia delante o hacia atrás, hacia arriba o hacia abajo. Ahora, con el juego *Tile* puede crear su propio rompecabezas de este tipo y hacer que sea tan fácil o difícil de resolver como desee.

Jugar con *Tile* es muy sencillo pero resolver *Tile* no es tan sencillo. (Una vez que cargue su dibujo en *Tile* verá que falta un cuadrado). Pulse sobre el icono *Revolver* y los cuadrados del dibujo se mezclarán y el contador comenzará la cuenta atrás. Para volver a componer el dibujo antes de que se agote el tiempo, deslice los cuadrados por la pantalla, pulse sobre el cuadrado o fila de cuadrados que se encuentran en línea horizontalmente o verticalmente con el cuadrado que falte. Puede deslizar un cuadrado cada vez o tantos como desee, siempre y cuando se encuentre un hueco al final de la fila.

Para comenzar

Al igual que los otros programas del *Amiga Appetizer,* la acción comienza en Workbench. Señale el icono *Tile* y pulse dos veces el botón izquierdo del ratón. En unos momentos el juego estará cargado y podrá empezar. En el lado derecho de la pantalla está la caja de herramientas - una colección de gadgets que controlan las distintas características de *Tile.*

La caja de herramientas



Desordenar el dibujo

Para iniciar el juego, pulse sobre este icono. El dibujo se desordenará y el reloj se pondrá en marcha. Cuanto más tiempo mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón sobre este icono tantos más movimientos tendrá que hacer para poner en orden el dibujo.

Una pista para jugar con Tile: Si casi ha terminado de resolver el puzzle, pero se está agotando el tiempo y no lo va a poder terminar por completo, pulse brevemente sobre el icono Desordenar. Esto no sólo revuelve el dibujo sino que también aumenta la cantidad de tiempo que queda para jugar. Con suerte, podrá conseguir suficiente tiempo adicional para ganar el juego ***Tile***.



Ordenar el dibujo

Pulsando sobre este icono se termina el juego actual y el dibujo vuelve a su posición original de orden.



Adición/sustracción de cuadrados horizontales

Esta es una de las maneras de hacer un puzzle más difícil - cuantos más cuadrados tenga que volver a colocar, más tiempo necesitará. Para aumentar el número de cuadros horizontales pulse el signo más. Para disminuir el número de cuadros horizontales, pulse sobre el signo menos.



Sumar/restar cuadros verticales

Este icono funciona de la misma manera que el de Sumar/restar cuadros horizontales. Para aumentar el número de cuadros verticales, pulse sobre el signo más. Para disminuir el número de cuadros verticales, pulse sobre el signo menos.



Cambiar el tiempo

Pulse sobre los signos más o menos para aumentar o disminuir la cantidad de tiempo concedida para resolver el puzzle. Este icono solamente funciona al comienzo de un juego.

Cuadrícula



Si desea ver el dibujo sin las líneas de cuadrícula horizontal y vertical, pulse sobre este icono. La primera vez que pulsa sobre el icono la cuadrícula desaparecerá, la siguiente vez que pulse, la cuadrícula volverá a aparecer. El puzzle continuará funcionando exactamente de la misma manera con o sin la cuadrícula visible.

Música



Este icono activa la música y la desactiva. Ahora podrá acompañar sus frenéticos intentos de resolver el puzzle con su composición favorita de *Music*. La música sonará cuando comience el puzzle.

Sonido



Pulse sobre este icono para oir el sonido de los cuadros deslizantes del puzzle. Púlselo de nuevo para desactivar el sonido.

Temporizador



En este área, en la parte inferior de la "Caja de herramientas" verá la cantidad de tiempo que le queda para resolver su puzzle actual. Si el temporizador alcanza 000, el juego se pierde.

El menú de proyectos

Tile tiene también un menú de *Proyectos*. Examinemos lo que pueden hacer las opciones del menú.



Menú de proyectos - Cargar dibujo

Para cargar un nuevo dibujo en *Tile*, seleccione esta opción. El requester de *Fichero* aparecerá con un listado de los dibujos que tiene disponibles actualmente. Cuando haya hecho su selección, pulse sobre la caja *OK* y el dibujo se cargará. Si cambia de idea, pulse sobre la caja *CANCEL* y se cargará un nuevo dibujo.

Menú de proyectos - Cargar música

Si desea escuchar una de sus creaciones de ***Music*** a la vez que trabaja en la solución del puzzle, puede cargar una pieza musical utilizando esta opción del menú. Para activar o desactivar la música durante el curso del juego, utilice el gadget ***Music*** en la caja de herramientas. La música comienza cuando se comienza el juego.

Menú de proyectos - (Sobre Tile)

Pulse sobre este icono para visualizar el número de la versión del programa y el nombre del programador.

Menú de proyectos - Salir

La última opción del menú se utiliza para salir del programa *Tile*. Para finalizar el programa y volver a Workbench seleccione esta opción.

Notas sobre el uso de dibujos en Tile:

Puede cargar casi cualquier dibujo del Amiga en *Tile*, para crear un nuevo puzzle. El único tipo de dibujo que no puede cargar es HAM (retener y modificar). Puede utilizar dibujos creados con sus programas de dibujo (como Appetizer Paint) o dibujos digitalizados. Si no está seguro acerca de si un dibujo es o no adecuado para hacer un puzzle, intente cargarlo y experimente.

APENDICE

A: O P C I O N E S

Música - Opciones del teclado

Muchos comandos y herramientas de los programas ***Appetizer*** son accesibles a través de teclas individuales o combinaciones de teclas.

Herramientas

Tecla(s)	**Comando/herramienta**
F1	Redonda
F2	Blanca con puntillo
F3	Blanca
F4	Negra con puntillo
F5	Negra
F6	Corchea con puntillo
F7	Corchea
F8	Semicorchea
F9	Fusa
Del	Borrar última nota
Barra espaciadora	Introducir el resto de la duración de la nota actual
Esc	Desactivar el instrumento actual

Menús

Tecla(s)	**Comando/herramienta**
Amiga Derecha L	Abrir canción
Amiga Derecha S	Grabar canción
Amiga Derecha X	Cortar
Amiga Derecha C	Copiar
Amiga Derecha P	Añadir
Amiga Derecha A	Agrupar todo

Amiga Derecha M	Agrupar pantalla
Amiga Derecha N	Borrar grupo
Amiga Derecha K	Selección Clave
Amiga Derecha T	Selección compás

Paint - Opciones del teclado

Herramientas

Tecla(s)	Comando/herramienta
d, D	Dibujo a mano alzada (línea continua)
h, H	Dibujo a mano alzada (línea discontinua)
v, V	Línea recta
a, A	Pulverizador
=, +	Aumentar el tamaño del pulverizador
-, _	Disminuir el tamaño del pulverizador
r	Rectángulo abierto
R	Rectángulo cerrado
c	Círculo abierto
C	Círculo cerrado
f, F	Llenar
s, S	Cambiar tamaño del pincel
y, Y	Cambiar el pincel horizontalmente
x, Y	Cambiar el pincel verticalmente
b	Crear pincel personalizado
B	Utilizar el último pincel personalizado
m, M	Ampliar
<, coma	Disminuir la ampliación
>, punto	Aumentar la ampliación
u, U	Deshacer
k, K	Borrar pantalla
[,	Avanzar al color siguiente
],	Avanzar al color anterior
F10	Mostrar/ocultar barra de títulos
Alt r, Alt R	Girar pincel
Alt b	Cargar nuevo pincel

Menús

Tecla(s)	Comando/herramienta
Amiga Derecha L	Cargar dibujo
Amiga Derecha S	Grabar dibujo
Amiga Derecha Q	Salir

Write - Opciones del teclado

Herramientas

Tecla(s)	Comando/herramienta
Shift F1	Marcar la primera posición en el documento
F1	Desplazar el cursor a la primera posición marcada
Shift F2	Marcar la segunda posición en el documento
F2	Desplazar el cursor a la segunda posición marcada
Shift F3	Marcar la tercera posición en el documento
F3	Desplazar el cursor a la tercera posición marcada
Shift F4	Marcar la cuarta posición en el documento
F4	Desplazar el cursor a la cuarta posición marcada
Shift F5	Iniciar la zona resaltada
Shift F6	Terminar la zona resaltada
Shift F9	Mostrar la barra de estado
Alt F8	Bloqueo de número Activado/desactivado
Amiga Derecha N	Texto normal
Amiga Derecha B	Texto en negrita
Amiga Derecha b	Negrita desactivada
Amiga Derecha I	Texto en itálica
Amiga Derecha i	Itálica desactivada
Amiga Derecha _	Tecla de texto subrayado
Amiga Derecha	Subrayado desactivado
Shift Flecha Izquierda	Comienzo de línea
Shift Flecha Derecha	Fin de línea
Ctrl Flecha Arriba	Comienzo de documento

Ctrl Flecha Abajo	Fin de documento
Alt Flecha Arriba	Pantalla arriba
Alt Flecha Abajo	Pantalla abajo
Shift Flecha Arriba	Párrafo arriba
Shift Flecha Abajo	Párrafo abajo
Alt Flecha Izquierda	Palabra anterior
Alt Flecha Derecha	Palabra siguiente
Ctrl C	Centrar cursor en pantalla

Menús

Tecla(s)	**Comando/herramienta**
Amiga Derecha L	Cargar
Amiga Derecha S	Grabar
Amiga Derecha Z	Grabar cómo
Amiga Derecha K	Imprimir
*Amiga Derecha *	Borrar todo el texto
Amiga Derecha V	Versión
Amiga Derecha Q	Salir
Amiga Derecha X	Cortar
Amiga Derecha C	Copiar
Amiga Derecha P	Añadir
Amiga Derecha H	Borrar resaltado
Amiga Derecha Y	Resaltar todo
Amiga Derecha F	Buscar/sustituir
Amiga Derecha A	Buscar de nuevo
Amiga Derecha 3	Conmutador del modo de inserción
Amiga Derecha M	Conmutador del marcado de párrafos
Amiga Derecha 7	Justificación de la izquierda
Amiga Derecha 8	Justificar al centro
Amiga Derecha 9	Justificar a la derecha
Amiga Derecha 0	Justificar a ambos lados

Tile - Opciones del teclado

Menús

Tecla(s)	**Comando/herramienta**
Amiga Derecha L	Cargar dibujo
Amiga Derecha M	Cargar música
Amiga Derecha S	Mostrar ventana de herramientas
Amiga Derecha V	Versión
Amiga Derecha Q	Salir

APENDICE

B: C O N T R A T O

Vea cuidadosamente los términos y condiciones de este contrato antes de desprecintar el diskette. El desprecintado del diskette indica su aceptación de estos términos y condiciones.

Si no está de acuerdo con estos términos y condiciones, devuelva lo antes posible el paquete del diskette sin abrir y los demás componentes de este producto al distribuidor donde hizo la compra.

1. DERECHOS DE AUTOR: El programa y la documentación relacionada con el mismo están protegidos por derechos de autor. No puede utilizar, copiar, modificar o transferir el programa o documentación, o ninguna copia del mismo, excepto por lo que se indica expresamente en este contrato.

2. LICENCIA: Tiene el derecho no exclusivo de utilizar el programa adjunto solamente en un único ordenador. Puede transferir físicamente el programa de un ordenador a otro siempre que el programa se utilice solamente en un ordenador cada vez. No puede transferir electrónicamente el programa de un ordenador a otro a través de una red. No puede distribuir copias del programa o de la documentación que lo acompaña a terceros. No puede modificar o traducir el programa o documentación.

3. COPIAS DE SEGURIDAD: Puede hacer una (1) copia del programa solamente con fines de seguridad. Tiene que reproducir e incluir un aviso sobre derechos de autor en la copia de seguridad.

4. CONDICIONES: Esta licencia está en vigor hasta que se termine. Puede terminarla destruyendo el programa y la documentación y todas las copias del mismo. Esta licencia también terminará si deja de cumplir con cualquiera de los términos y condiciones de este contrato. Cuando se produzca tal terminación acepta destruir todas las copias del programa y de la documentación.

5. RENUNCIA DEL PROGRAMA: El programa se suministra "tal como es" sin garantía de ninguna clase, ni expresa ni implícita, incluyendo, pero sin limitarse a, las garantías implícitas de comerciabilidad y adecuación para un fin particular. La totalidad del riesgo en cuanto a resultados y comportamiento del programa es asumida por el comprador. En el caso de que el programa resulte ser defectuoso, el comprador (y no Gold Disk Inc. o sus distribuidores) asumirán la totalidad del coste de todo el servicio necesario, reparación o corrección. Además, Gold Disk Inc. no garantiza, asegura o tiene ninguna pretensión en cuanto al uso de, o los resultados del uso del programa en términos de su corrección, exactitud, fiabilidad, actualidad, o de otra manera; el comprador descansa en el programa y sus resultados solamente a su riesgo exclusivo.

6. GARANTIA LIMITADA SOBRE EL DISKETTE: Gold Disk Inc. garantiza al licenciatario original que el diskette(s) en el cual está grabado el programa estará libre de defectos en material y fabricación sólo por un período de treinta días (30) a partir de la fecha de la compra original. Si un defecto cubierto por esta garantía se presenta durante este período de garantía de 30 días, y se devuelve al distribuir al que se compró no más tarde de cinco (5) días después del final de tal período de 30 días, el distribuidor, a su opción, reparará o sustituirá el diskette.

Esta garantía sustituye a cualquier otra garantía expresa o reglamentaria y la duración de cualquier garantía implícita, incluyendo pero sin limitarse a las garantías implícitas de comerciabilidad y adecuación para un fin particular, queda por este documento limitada al período dicho de treinta (30) días. La responsabilidad de Gold Disk Inc. está limitada exclusivamente a la reparación o sustitución del producto defectuoso, exclusivamente a su discreción y en ningún caso incluirá daños por la pérdida del uso o la pérdida de costes anticipados, gastos o

daños, incluyendo sin limitación, cualesquiera datos o informaciones que puedan resultar perdidos o convertirse en inexactos, incluso si Gold Disk Inc. ha sido advertido de la posibilidad de tales daños.

Algunos estados/provincias no permiten una limitación acerca de la duración de la garantía implícita, por lo que la anterior limitación puede que no sea aplicable a los compradores de estos estados/provincias. Algunos estados/provincias no permiten la exclusión o limitación de los daños incidentales o consecuenciales, por lo que la anterior limitación o exclusión puede no aplicarse en tales estados/provincias. Esta garantía le da derechos legales específicos y es posible que tenga otros derechos que variarán de un estado/provincia a otro estado/provincia.

7. VARIOS: Este contrato de licencia estará regido por las leyes de la provincia de Ontario, Canadá.

INDICE

A P P E T I Z E R

PAINT

MUSIC

TILE

Commodore

Commodore, S.A.
Príncipe de Vergara, 109
28002 MADRID
Tel.: 563 36 00
Valencia, 49-51
08015 BARCELONA
Tel.: 325 50 08